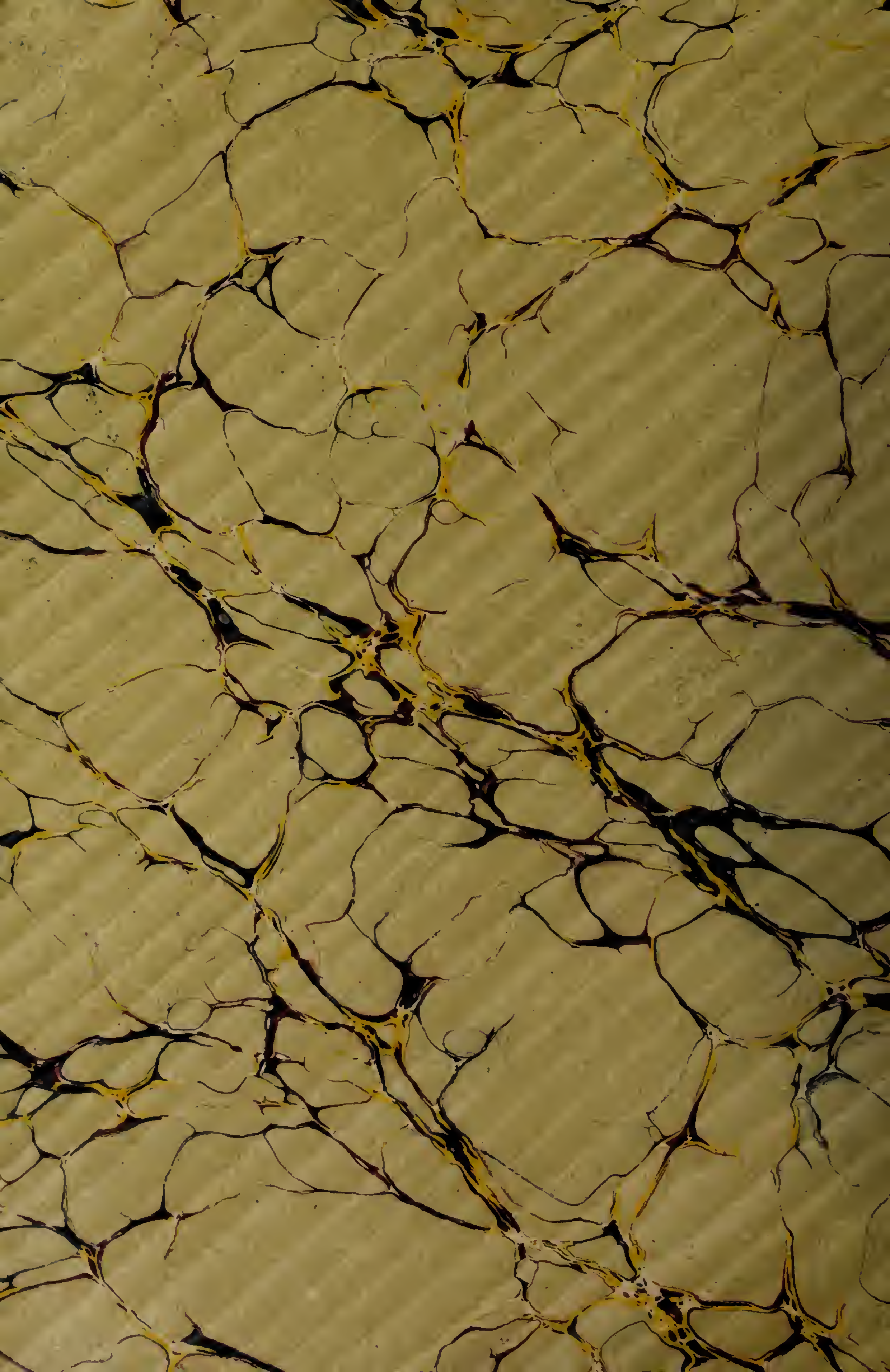
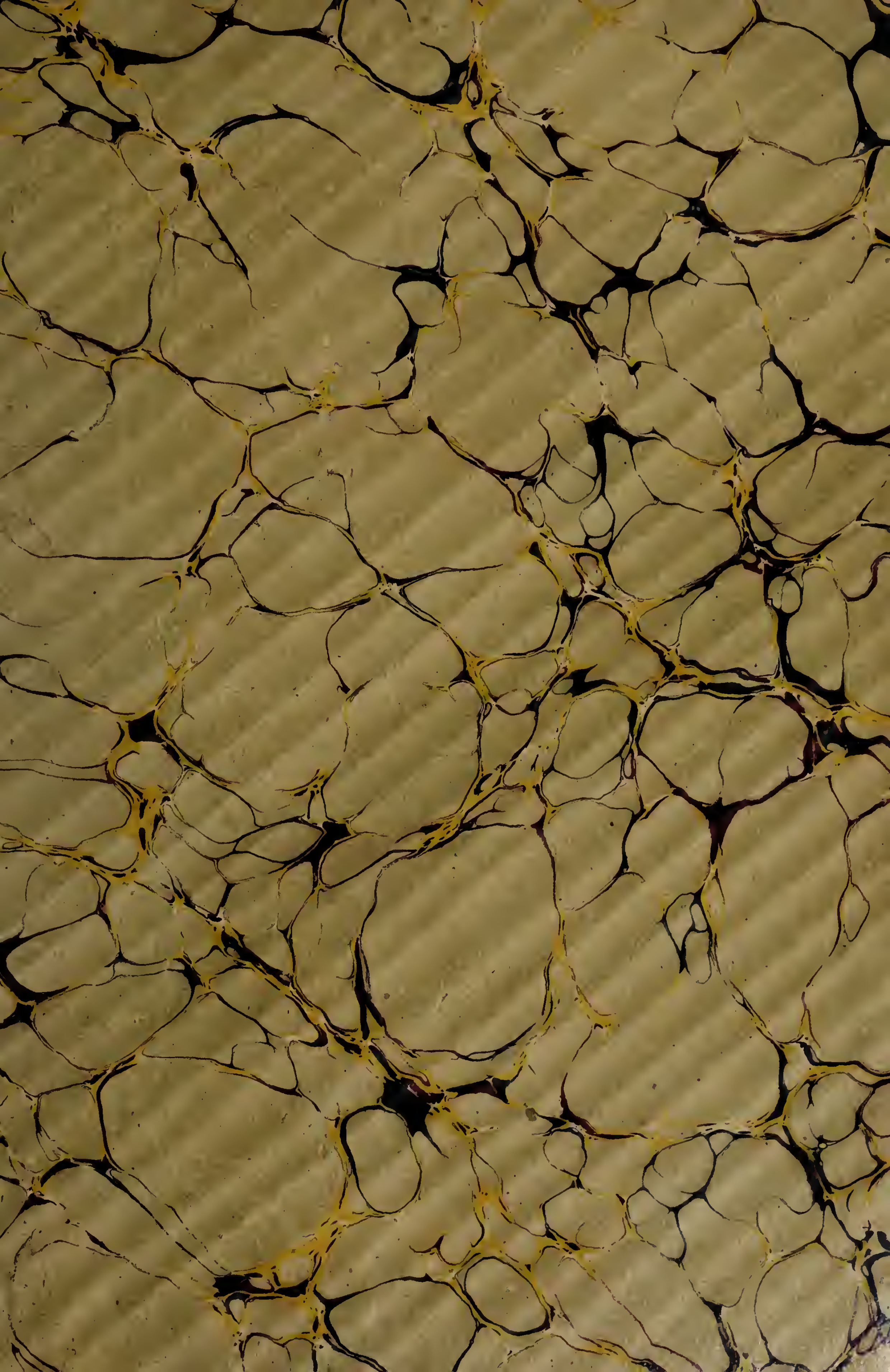






MUSÉE RÉTROSPECTIF

DE LA CLASSE 100

JEUX

A L'EXPOSITION UNIVERSELLE INTERNATIONALE

DE 1900, A PARIS

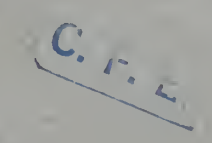
TOME II

RAPPORT

présenté par

M. HENRY D'ALLEMAGNE

ARCHIVISTE-PALEOGRAPHE



MUSÉE RÉTROSPECTIF

DE LA CLASSE 100

JEUX

MUSÉE RÉTROSPECTIF

DE LA CLASSE 100

JEUX

A L'EXPOSITION UNIVERSELLE INTERNATIONALE

DE 1900, A PARIS

TOME II

RAPPORT

présenté par

M. HENRY D'ALLEMAGNE

ARCHIVISTE-PALÉOGRAPHE

Exposition universelle internationale de 1900

SECTION FRANÇAISE

Commissaire général de l'Exposition :

M. Alfred PICARD

Directeur général adjoint de l'Exploitation, chargé de la Section française :

M. Stéphane DERVILLÉ

Délégué au service général de la Section française :

M. Albert BLONDEL

Délégué au service spécial des Musées centennaux :

M. François CARNOT

Architecte des Musées centennaux :

M. Jacques HERMANT



Pour voir des Batteleurs, n'allons point à la foire
Partout il en est sous nos yeux.

LA GRANDE FOIRE.

à Paris chés F. Chereau rue St Jacques aux deux Piliers d'Or.

Le Monde est un Théâtre, où, pour en faire accroire,
On se contrefait de son mieux

CHAPITRE PREMIER

JEUX DE TABLES

Le jeu du tric-trac. — 1. De la manière de jouer au tric-trac chez les Grecs. — 2. Le jeu des douze lignes chez les Romains et chez les Grecs. — 3. Symbolisme du jeu du tric-trac. — 4. Etymologie de ce mot. — 5. Saint Louis et le jeu du tric-trac. — 6. Le jeu du tric-trac à la fin du seizième siècle. — 7. Le jeu du tric-trac considéré, au dix-septième siècle, comme « *un jeu fort honnête* ». — 8. Tables de tric-trac travaillées avec art. — 9. Diverses manières de jouer au tric-trac. — 10. Estampes et gravures représentant le jeu du tric-trac. 11. — Enigme sur le tric-trac.

Le jeu des échecs. — 1. Origine du jeu des échecs. — 2. Son invention au cinquième siècle dans les Indes. — 3. Etymologie du mot « échec ». — 4. Division de l'histoire des échecs : première, deuxième et troisième périodes. — 5. Faveur dont le jeu des échecs a joui à la cour des rois de France et des souverains étrangers. — 6. Réglementation du jeu des échecs. — 7. Célèbres joueurs d'échecs au Moyen Age. — 8. Les parties d'échecs de Henri IV. — 9. Passion de Louis XIII pour le jeu des échecs. — 10. Les grands amateurs d'échecs aux dix-septième et dix-huitième siècles. — 11. Les parties d'échecs de Napoléon à Sainte-Hélène. — 12. Le jeu des échecs pendant la Révolution. — 13. Professeurs d'échecs les plus renommés. — 14. Le jeu d'échecs considéré comme une épreuve. Son influence sur le caractère. — 15. Mépris de Montaigne pour le jeu des échecs. — 16. Haute estime de Leibnitz pour le jeu des échecs. — 17. La cour de l'Echiquier en Angleterre. — 18. Bibliographie du jeu des échecs. — 19. Mémorables parties d'échecs. — 20. Les plus anciens échiquiers connus. — 21. Différentes formes données aux échiquiers et divers noms donnés aux pièces. — 22. Parties d'échecs jouées au moyen de personnages vivants figurant les différentes pièces. — 23. Description d'une partie d'échecs, d'après Pfeffel. — 24. Jeux divers dérivés du jeu d'échecs. — 25. Jeu d'échecs décimal ou jeu du siège d'Anvers. — 26. Le jeu des échecs et sa représentation au point de vue artistique. — 27. Poésies sur les échecs.

Le jeu de dames. — 1. Son origine. — 2. Le jeu des Latroncules chez les Romains. — 3. Le jeu de la ville chez les Romains. — 4. Le jeu de dames aux quinzième et seizième siècles. — 5. Diverses manières de jouer aux dames. — 6. Les plus anciens traités sur le jeu de dames. — 7. Le jeu de dames, d'après les anciennes estampes. — 8. Enigme sur le jeu de dames.

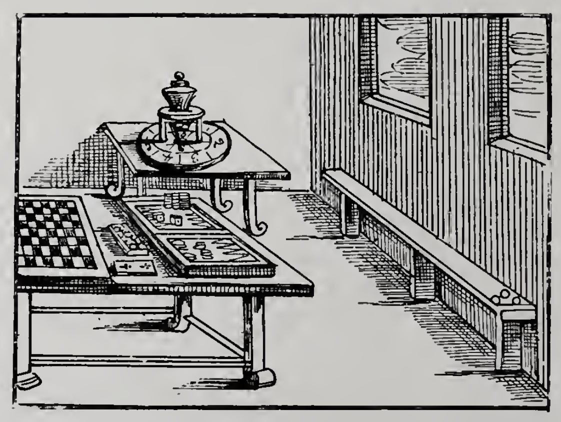
Le jeu des dés. — 1. Origine égyptienne des dés. Leur usage chez les Grecs. — 2. De la passion des Romains pour le jeu des dés. — 3. Diverses manières de jouer aux dés. — 4. Corporation des fabricants de dés au treizième siècle. — 5. Brelant ou table servant à jouer aux dés. — 6. Poésies sur le jeu des dés aux treizième et quatorzième siècles. — 7. Anecdote sur le jeu des dés. — 8. Interdiction de ce jeu. — 9. Cornets servant à lancer les dés. Jeux de dés mécaniques. — 10. Représentation artistique du jeu de dés. — 11. Fable sur le jeu de dés.

Les osselets. — 1. Antiquité de ce jeu. — 2. Fabrication des osselets. Valeur respective de chacune de leurs faces. — 3. Les osselets servant comme jeu d'adresse et comme jeu de hasard. — 4. Symbolisme des osselets. — 5. Le jeu des bibelots au quinzième siècle. — 6. Représentation artistique du jeu des osselets.

Le jeu de domino. — 1. Définition du jeu. — 2. Son origine monastique. — 3. L'étymologie du domino tirée de sa ressemblance avec un capuchon ou domino. — 4. Les dominotiers. — 5. Le jeu de domino au dix-huitième siècle. — 6. Dominos italiens. — 7. Dominos cartes. — 8. Dominos alphabétiques et calculateurs. — 9. Anecdote sur le jeu de domino. — 10. Représentations artistiques du jeu de domino.

Le jeu des épingles. — 1. Définition. — 2. Combinaison du jeu des épingles et de la balle. — 3. Le jeu de pair-impair aux épingles. — 4. Le jeu des épingles au seizième siècle. — 5. Représentation du jeu des épingles par Stella.

Le jeu des jonchets. — 1. Définition. — 2. Le jeu d'Isabeau de Bavière. — 3. Le jeu des jonchets aux seizième et dix-septième siècles. — 4. Etymologie.

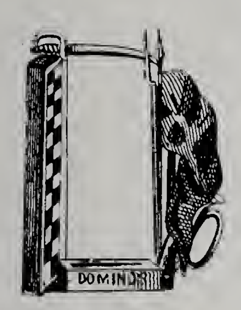


DIVERSES ESPÈCES DE JEUX DE TABLES AU XVIe SIÈCLE
D'APRÈS COMENIUS : *ORBIS SENSUALIS PICTURA*.

PREMIÈRE PARTIE

LE JEU DU TRIC-TRAC

I. — De la manière de jouer au tric-trac chez les Grecs.



Dans le voyage en Grèce du jeune Anacharsis, il est dit que le jeu du tric-trac avait été introduit dans cette contrée par les Phéniciens ; les Romains n'ont pas tardé à connaître ce jeu, et Platon, dans le livre X de *la République,* nous fait un récit assez précis de la manière dont se pratiquait ce jeu de son temps : « Il faut, dit-il, accomplir trois opérations bien distinctes :

1° Jeter les dés ;

2° Délibérer sur ce qu'il convient de faire ;

3° Placer les pièces en vue de son intérêt.

Ainsi donc, le principe général du jeu consiste à traduire sur la table, par l'avancement des pièces, le nombre de dés amenés et, puisque cet avantage est déterminé par un nombre qu'on peut modifier, le bien jouer doit consister à choisir quelles pièces doivent être mises en mouvement par tels dés avec plus de profit que telles autres.



UNE PARTIE DE TRIC-TRAC AU XVIe SIÈCLE
D'APRÈS *OLAIUS MAGNUS.*

La table sur laquelle se meuvent les pièces n'est qu'une table à compter, puisque, à un moment quelconque du jeu, on peut, par suite d'additions successives, en sommant les espaces parcourus par les pièces, obtenir le total amené par les dés : toute l'habileté consiste dans la manière de marquer les points.

II. — Le jeu des douze lignes chez les Romains et chez les Grecs.

Térence, après nous avoir expliqué que ce jeu se joue avec deux ou trois dés et quinze dames, ajoute qu'il faut « agir dans la vie comme au jeu des douze lignes et corriger par l'art ce que le sort nous apporte ».

LE JEU DES LIGNES
ORNÉ D'UNE INSCRIPTION CHRÉTIENNE.

Pour le jeu du tric-trac, nous avons mieux que des citations d'auteurs anciens puisque l'on a trouvé à Rome, dans des ruines datant de l'établissement du christianisme, une dalle de marbre ayant servi pour le jeu dit des *douze lignes*, que l'on croit être le tric-trac ; sur cette table était gravée une croix avec cette inscription que Saumaise a déchiffrée autrefois : « Aux joueurs de dés. Jésus-Christ donne assistance et victoire à ceux qui tracent son nom, même quand ils jouent aux dés. »

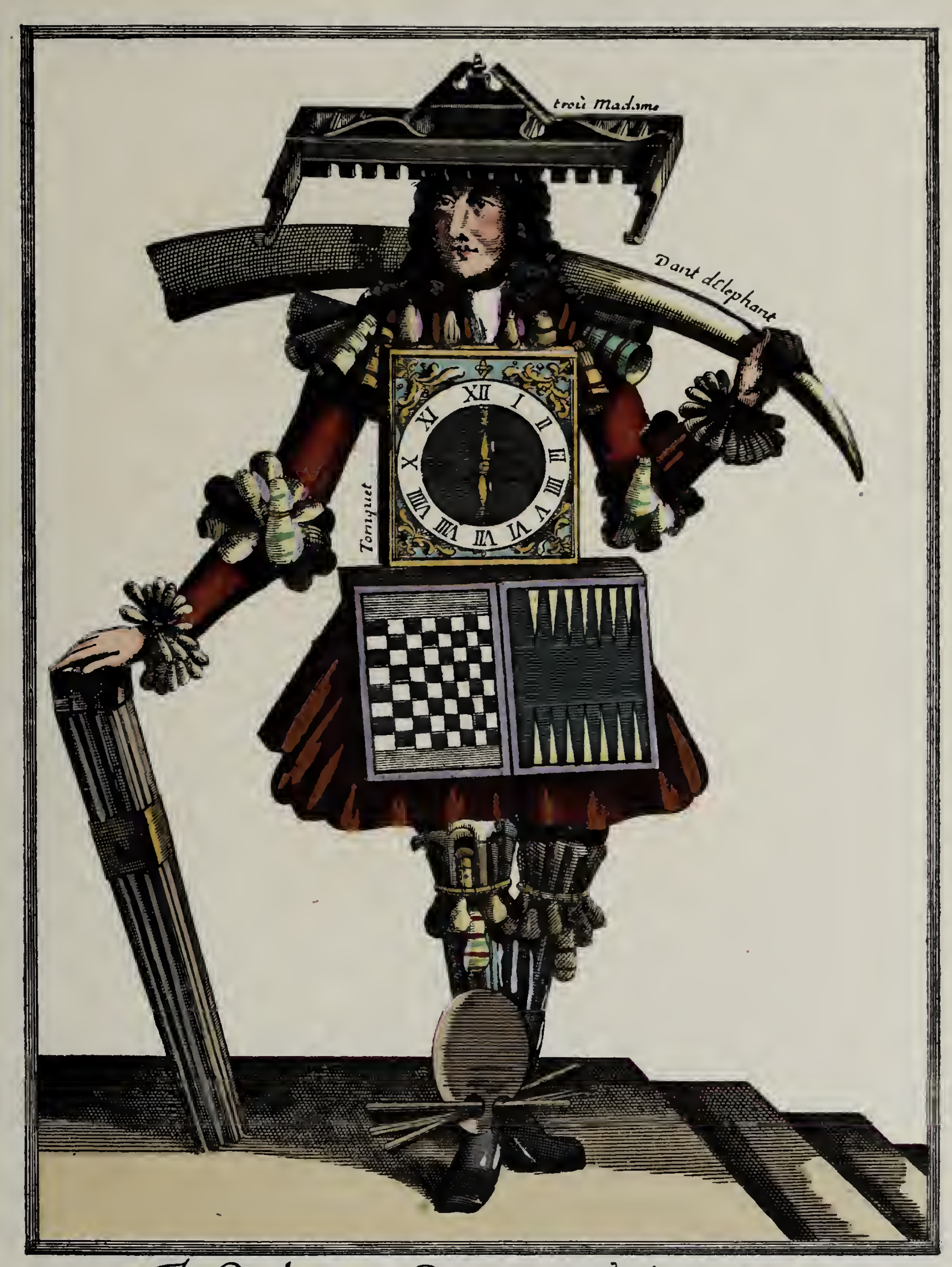
M. Becq de Fouquières voit dans ce monument une sorte d'instrument de prosélytisme employé par un grossier convertisseur pour attirer à la foi nouvelle des gens qu'il avait plus de chance de séduire ainsi que de convaincre. Nous avons en outre, sur le jeu des douze lignes, le témoignage de Plutarque :

Parysatis, mère d'Artaxerce, avait en haine Masabase, serviteur de son fils. Un jour elle proposa au roi de jouer mille dariques aux dés. Elle perdit et paya. Elle lui proposa ensuite de jouer un esclave à choisir parmi ceux qu'ils possédaient. Cette fois, soignant bien son jeu et les dés tombant bien pour elle, elle gagna, prit Masabase et le fit mettre à mort.

La table sur laquelle se jouait le jeu des *douze lignes* était dénommée *abacus* et était partagée au moyen de douze flèches coupées par une diagonale qui ne se retrouve pas dans le jeu de tric-trac moderne : cette ligne était appelée *la ligne sacrée*.

III. — Symbolisme du jeu du tric-trac.

Certains auteurs ont voulu expliquer d'une manière mystique les diverses parties composant le jeu du tric-trac ; dans la table ou tablier on a vu l'image du monde ; les douze flèches n'étaient autre chose que les



Habit de Tabletier

douze signes du Zodiaque; les dés, qui dans certaines combinaisons donnent le nombre sept, figuraient les sept grandes planètes, et enfin le cornet représentait le Zénith d'où nous devons tous attendre heur et malheur.

Les dames, au nombre de quinze de chaque couleur, s'appelaient des *calculs*.

IV. — Étymologie de ce mot.

Au sujet de l'étymologie du nom de *tric-trac*, la plupart des auteurs qui s'en sont occupés, Gilles, Ménage, Furetière, Pasquier et plusieurs autres érudits encore, prétendent que ce mot vient du bruit que font les dés et les dames lorsque l'on joue : cette opinion nous paraît fondée.



LE TRIC-TRAC
D'APRÈS UNE GRAVURE HOLLANDAISE DU XVIIe SIÈCLE.

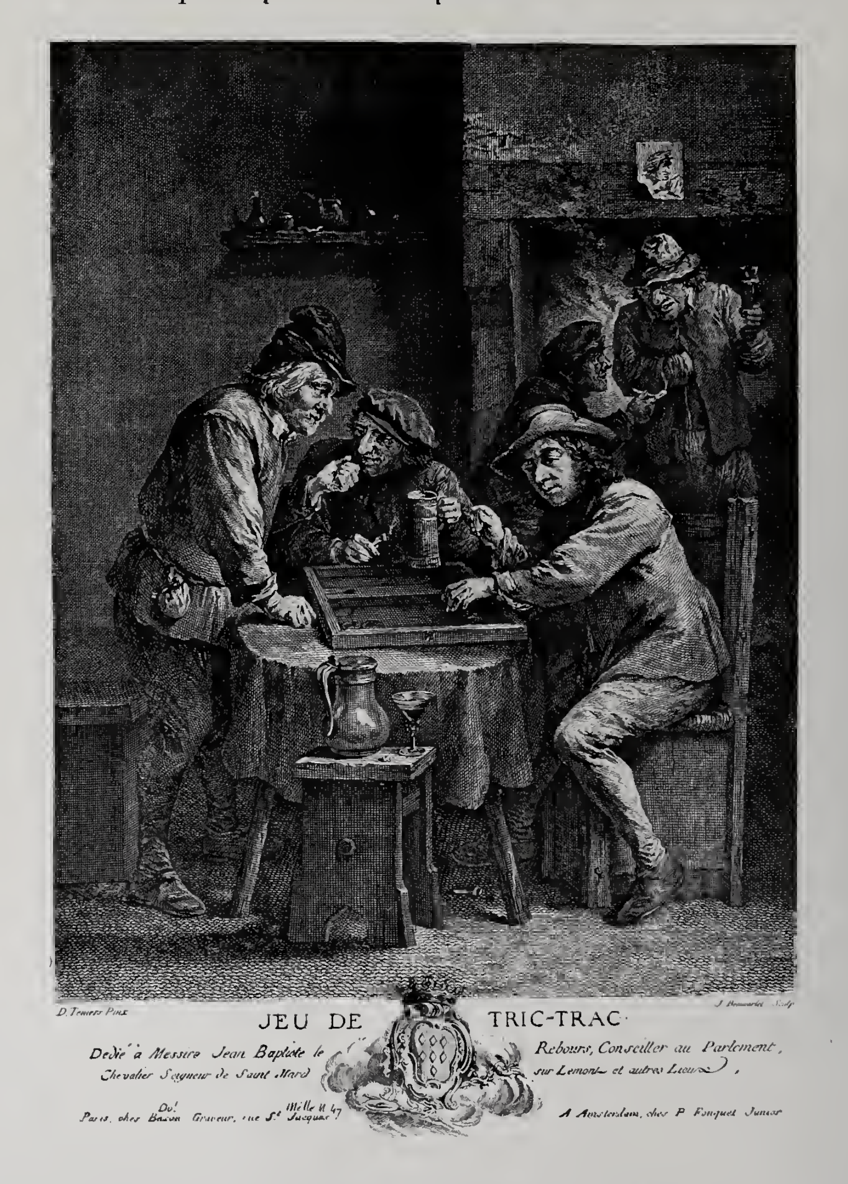
L'*Improvisateur français*, pour dépeindre ce double bruit, a publié une petite pièce de vers fort bien présentée :

J'entens ce jeu bruyant où le cornet en main
L'adroit joueur calcule un hasard incertain.
Chacun sur le damier fixe d'un œil avide,
Les cases, les couleurs, et le plein et le vide :
Les disques noirs et blancs volent du blanc au noir ;
Leur pile croît, décroît par la crainte et l'espoir :
Battu, chassé, repris de sa prison sonore,
Le déz avec fracas part, rentre et part encore.
Il court, roule, s'abat, le nombre a prononcé.

V. — Saint Louis et le jeu du tric-trac.

Au Moyen Age, le tric-trac était un des passe-temps favoris des chevaliers; dans l'histoire de saint Louis, que nous a laissée Joinville, on trouve un passage démontrant que le bon chevalier revenant de la Terre-Sainte charmait ses loisirs, pendant la longue traversée, en s'adonnant aux jeux de tables. A ce sujet, le chroniqueur raconte une anecdote qui n'est pas entièrement à l'honneur du caractère de Louis IX. Comme le roi se plaignait que le comte d'Anjou, qui s'était embarqué sur la même nef, ne lui tenait pas fidèle compagnie, son sénéchal dut lui avouer qu'il était occupé à jouer aux tables avec Mgr Gautier de Nemours, « .... et il ala là touz chancelans pour la feblesce de sa maladie, et prist les dez et les tables et les geta en la mer, et se courouça moult fort à son frère de ce qu'il s'estoit sitost pris à jouer aux dez. »

Le jeu des tables a servi parfois de motif d'ornementation aux sculpteurs, c'est ainsi qu'on peut voir représentée sur un des corbeaux sup-



portant les poutres de la salle des mercenaires, au château de Pierrefonds, une scène où un gentilhomme et une dame sont occupés à jouer aux tables.

VI. — Le jeu du tric-trac à la fin du seizième siècle.

Rabelais, au chapitre XII de son *Gargantua*, et plus tard Brantôme, dans un de ses discours, parlent du tric-trac comme d'un jeu connu et pratiqué depuis longtemps en France.

Nous savons, par les mémoires de Jean Héroard, que Louis XIII, dès l'âge de onze ans, s'exerçait avec succès à ce jeu.



Les trois Enfans de France joüant au Tric-trac.

Ces trois Princes sortis de la tige des Lys
Se plaisent à joüer dés leur plus tendre enfance ;
Tandis que leur Papa, nôtre Daufin de France,
Terrasse l'Ennemy sous l'ordre de Louis.

VII. — Le jeu du tric-trac considéré, au dix-septième siècle, comme un jeu fort honnête.

Le *Mercure* d'août 1695 n'hésitait pas de le conseiller à ses lectrices :

Vous avez raison, Mesdemoiselles, écrivait-il, de vouloir apprendre le tric-trac. C'est un fort beau jeu et qui est plus à la mode que jamais. On le joue beaucoup à la Cour et à Paris, à cause de sa noblesse et de sa distinction et qu'il y règne une grande sincérité.

Dufort de Cheverny, en ses Mémoires, raconte que, voulant se rendre à Cauterets, il fit installer un tric-trac dans sa voiture.

Louis XIV aimait beaucoup ce jeu et passait, à tort ou à raison, pour y être fort habile. Un jour qu'il s'y exerçait avec plusieurs de ses courtisans, survint un coup douteux. Le chevalier de Grammont, entrant dans cet instant : « Vous allez nous juger, dit le roi. — Vous avez perdu, Sire, répond l'arbitre. — Comment, reprit le prince, vous me condamnez et vous ignorez de quoi il est question. — Eh ! ne voyez-vous pas, Sire, que si le coup était le moins du monde douteux et susceptible



L'APRES-DINEE

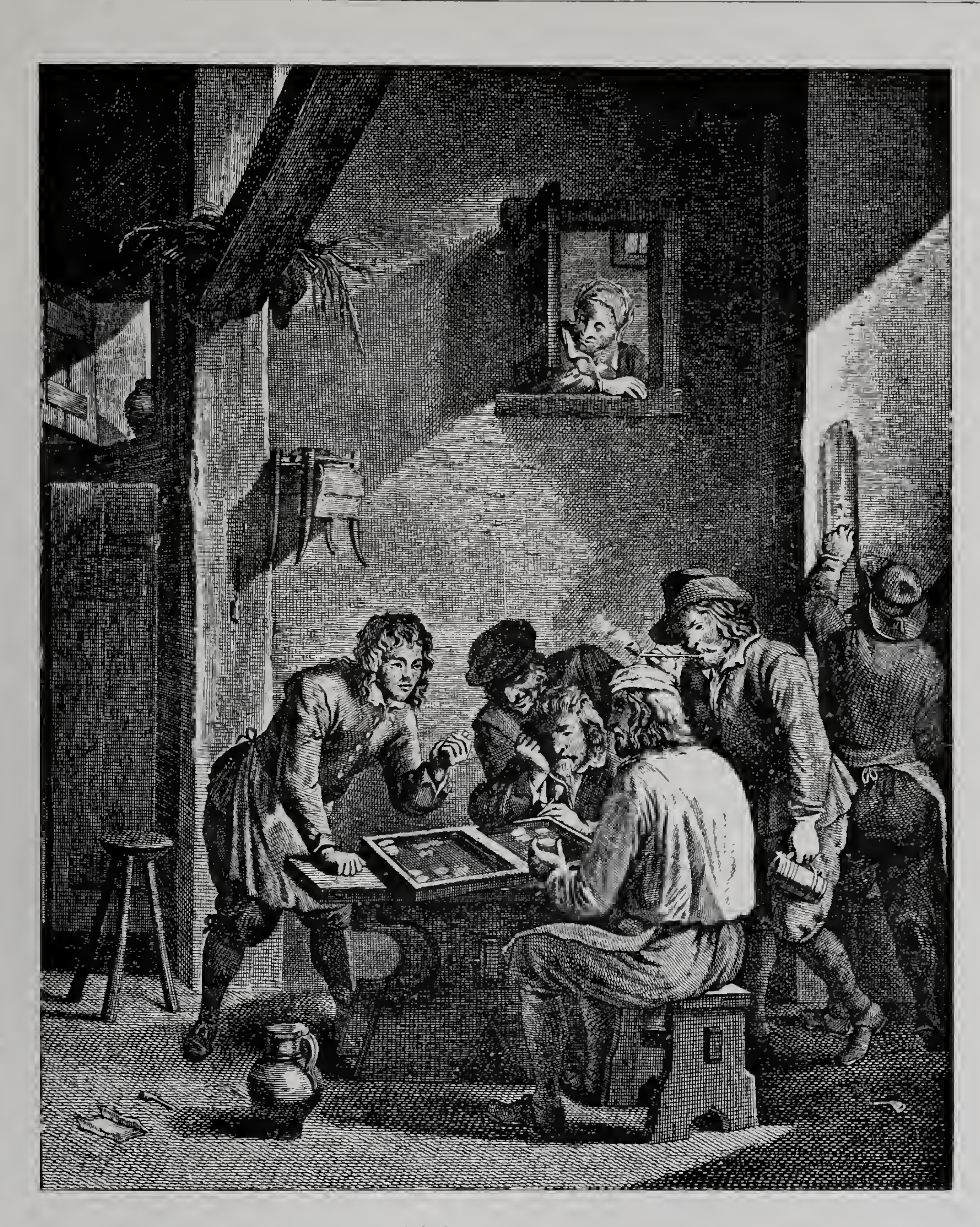
UNE PARTIE DE TRIC-TRAC AU XVIIIe SIÈCLE

D'APRÈS LE TABLEAU DE LANCRET GRAVÉ PAR LARMESSIN.

d'être décidé pour vous, tous ces Messieurs se disputeraient à qui prouverait que vous avez gagné. » Le roi sourit et paya.

Leibnitz avait ce jeu en haute estime, car il trouvait que, comme il dépend à la fois du sort et de la réflexion, le joueur qui s'y livrait avait ensemble les émotions du jeu et le plaisir de pouvoir corriger, dans une certaine mesure, la mauvaise fortune par sa sagacité dans la manière de jouer.

Le jeu du tric-trac a été réservé aux gens de haute condition et, ce qui le prouve, c'est la richesse avec laquelle ont été traitées les tables utilisées pour ce jeu.



Des joueurs.

LE JEU DU TRIC-TRAC

D'APRÈS LE TABLEAU DE DAVID TÉNIERS, XVIIe SIÈCLE

DESSINÉ PAR GRANGERET ET GRAVÉ PAR GAREAU.

VIII. — Tables de tric-trac travaillées avec art.

Il existe au Musée du Louvre plusieurs tables de tric-trac dont quelques-unes remontent à l'époque de la Renaissance; elles sont d'un travail très précieux, et le bois disparaît presque entièrement sous les riches

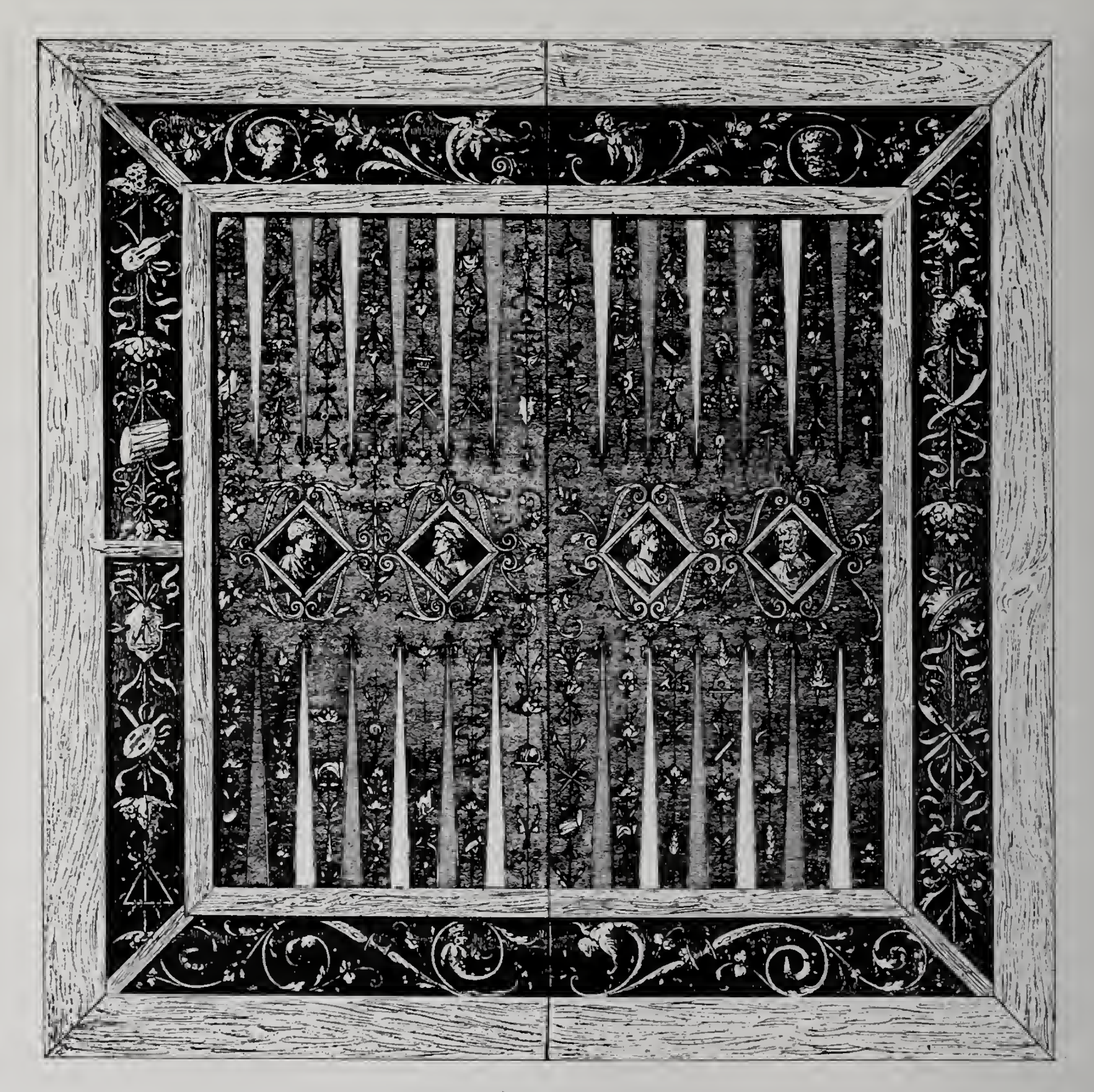


TABLE DE TRIC-TRAC INCRUSTÉE D'IVOIRE

RENAISSANCE FRANÇAISE. — MUSÉE DU LOUVRE.

incrustations d'ivoire dont elles sont recouvertes. Dans la collection Spitzer, qui a été dispersée il y a quelques années, on pouvait voir également une des plus remarquables réunions de ces sortes de jeu, et

quelques-unes des tables ne le cédaient en rien par leur richesse à celle que nous avons reproduite.

Au dix-huitième siècle, Lazare Duvaux, dans son Journal, mentionne qu'il vendit à Mme de Pompadour un tric-trac plaqué en bois de rose, garni de bronze doré d'or moulu, avec ses dames d'ivoire, blanches et vertes. (10 décembre 1754.)

Trois mois après, le 11 mars 1755, il vendait à la même cliente une table de tric-trac de trois pieds, plaquée en bois satiné, garnie d'ornements en bronze doré d'or moulu avec ses dames d'ivoire, blanches et vertes.

Ce devait être évidemment un meuble fort bien exécuté, puisqu'il est porté dans les inventaires pour la somme de 288 livres.

IX. — Diverses manières de jouer au tric-trac.

Il y a plusieurs manières de jouer au tric-trac; les principales sont : le tric-trac à écrire, le tric-trac à tourner, le jeu des dames rabattues et enfin le jeu de « revertier » qui consiste à faire faire à ses dames tout le tour du tric-trac et à les faire revenir à l'endroit d'où elles sont parties.



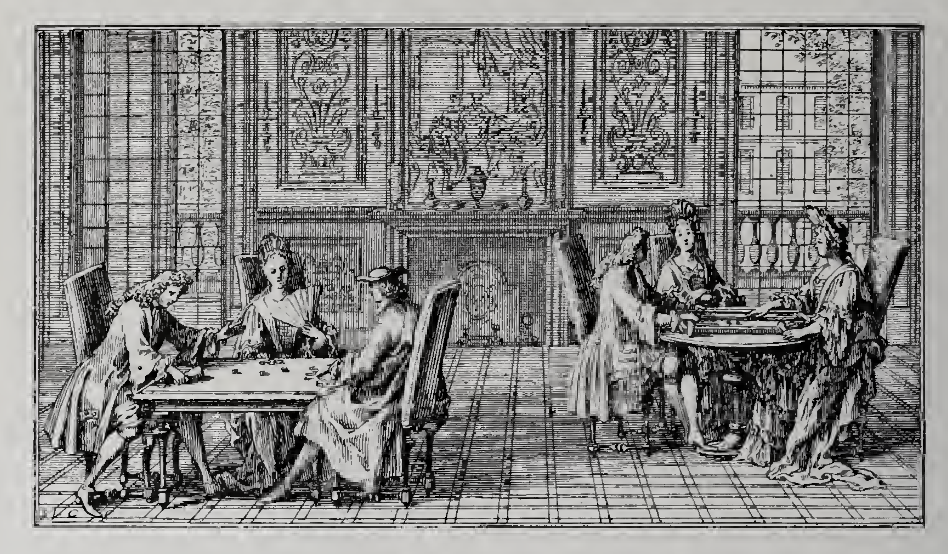
UNE PARTIE DE TRIC-TRAC SOUS LE 1er EMPIRE
D'APRÈS UNE VIGNETTE CONTEMPORAINE.

La forme la plus commune du tric-trac est le jeu de « Jacquet » qu'on nommait jadis *toute table*, parce que dès le commencement de la partie les joueurs placent toutes leurs dames sur les deux tables du jeu. Les autres jeux dérivés du tric-trac sont le jeu du *garanguet*, du *toc*, du *tourne-case*.

Au dix-huitième siècle, le tric-trac était fabriqué par la corporation des tabletiers, qui faisaient en outre toutes sortes de marqueteries ainsi que les pièces de tour et autres menus objets en bois et en ivoire. Au commencement du dix-neuvième siècle, un nommé Lecouple avait inventé une roulette à tric-trac qui remplaçait à la fois le cornet et les dés. Cette sorte de jeu devait être analogue à l'appareil qui orne maintenant tous les comptoirs de marchands de vins.

X. — Estampes et gravures représentant le jeu de tric-trac.

Dans l'*Essai d'analyse sur les jeux de hasard,* publié en 1713, nous voyons au frontispice du chapitre intitulé « Problème sur le Quinquenove », deux groupes de joueurs et celui qui se trouve au second plan est justement occupé par des joueurs de tric-trac. Téniers a reproduit



LE JEU DU TRIC-TRAC ET LE JEU DU QUINQUENOVE
D'APRÈS UNE GRAVURE DE SÉBASTIEN LECLERC, XVIIe SIÈCLE.

dans trois de ses tableaux des joueurs de tric-trac; l'un d'eux, représentant un intérieur de cabaret, est doté de cette légende significative :

> Tandis que si la bière le petun
> Cent discours qui n'ont pas l'ombre du sens commun
> Causent le mal de tête et quelquefois l'ivresse,
> Faut-il que du tric-trac le tapage importun
> Nous étourdisse encore sans cesse.

Un autre tableau représentant une tabagie est intitulé « le jeu du tric-trac » et est dédié à Messire Le Rebours, conseiller au Parlement. Enfin la troisième composition, rappelant les deux premières quoique avec un plus grand nombre de personnages, est intitulée « Des joueurs » : une contestation vient de s'élever entre les buveurs qui sont assis autour de la table et menace de dégénérer en rixe. Ce tableau faisait autrefois partie de la Galerie du Palais-Royal.

Une des plus charmantes compositions de Lancret est intitulée « l'Après-dînée », et représente un jeu de tric-trac où un jeune seigneur prend à témoin les spectateurs de la rectitude du coup qu'il vient de jouer.

XI. — Énigme sur le tric-trac.

A la fin du dix-huitième siècle, un auteur assez ingénieux a composé une énigme qui nous donne une description du jeu de tric-trac ainsi bue des péripéties auxquelles donne lieu ce rude combat :

Dans l'enclos de mes murs est une double arène,
Où l'on voit tous les jours se livrer des combats ;
Deux champions armés y commencent la scène,
Qui jamais ne finit par l'horreur du trépas.
On s'y porte pourtant des coups de toute espèce ;
Des flèches sous les yeux brillent de toutes parts ;
C'est à qui fera voir sa force et son adresse ;
Qui ne penseroit être à l'école de Mars ?
Ce n'est pas tout, lecteur, achève cette histoire :
Qu'en luttant, un coup porte, on voit un spectateur
S'avancer à l'instant pour marque de victoire :
Qu'à son tour le vaincu devienne le vainqueur,
On fait plus : doublement on annonce sa gloire.
C'est ainsi qu'on anime au combat nos guerriers,
Et quand l'un douze fois, par hasard, a sçu faire
Succomber sous ses coups son adversaire,
On adjuge le prix ; c'est pour lui les lauriers.

DEUXIÈME PARTIE

LE JEU DES ÉCHECS

I. — Origine du jeu des échecs.

Le jeu des échecs a été complètement inconnu des Grecs et des Romains, et si, au Moyen Age, quelques auteurs l'ont désigné sous le nom de *ludus latrunculorum*, il n'est pas permis pour cela d'en tirer la conclusion que ce jeu ait un rapport quelconque avec le jeu des *latroncules* (petit voleur), qui tient bien plutôt du jeu de dames.

Des écrivains de talent ont fait, sur les échecs, d'interminables dissertations ; ainsi un bénédictin, Dom Piétro Carrera, fit, en 1617, un énorme volume in-folio, tendant à prouver que l'invention des échecs était due à Palamède, qui aurait enseigné à ses compagnons ce jeu, image de la guerre, pour charmer l'ennui des interminables journées passées au siège de Troie.

II. — Son invention au cinquième siècle dans les Indes.

L'origine des échecs peut être considérée d'une manière à peu près certaine comme appartenant aux Indiens. Dans ce jeu, en effet, la composition des pièces, leur manière de se mouvoir, le nom qu'elles ont porté à l'origine, tout, en un mot, décèle leur origine indienne.

D'après le rapport de l'auteur arabe Al Sephadi, les échecs auraient été inventés au cinquième siècle de notre ère; voici comment cet écrivain raconte l'invention du jeu d'échecs :

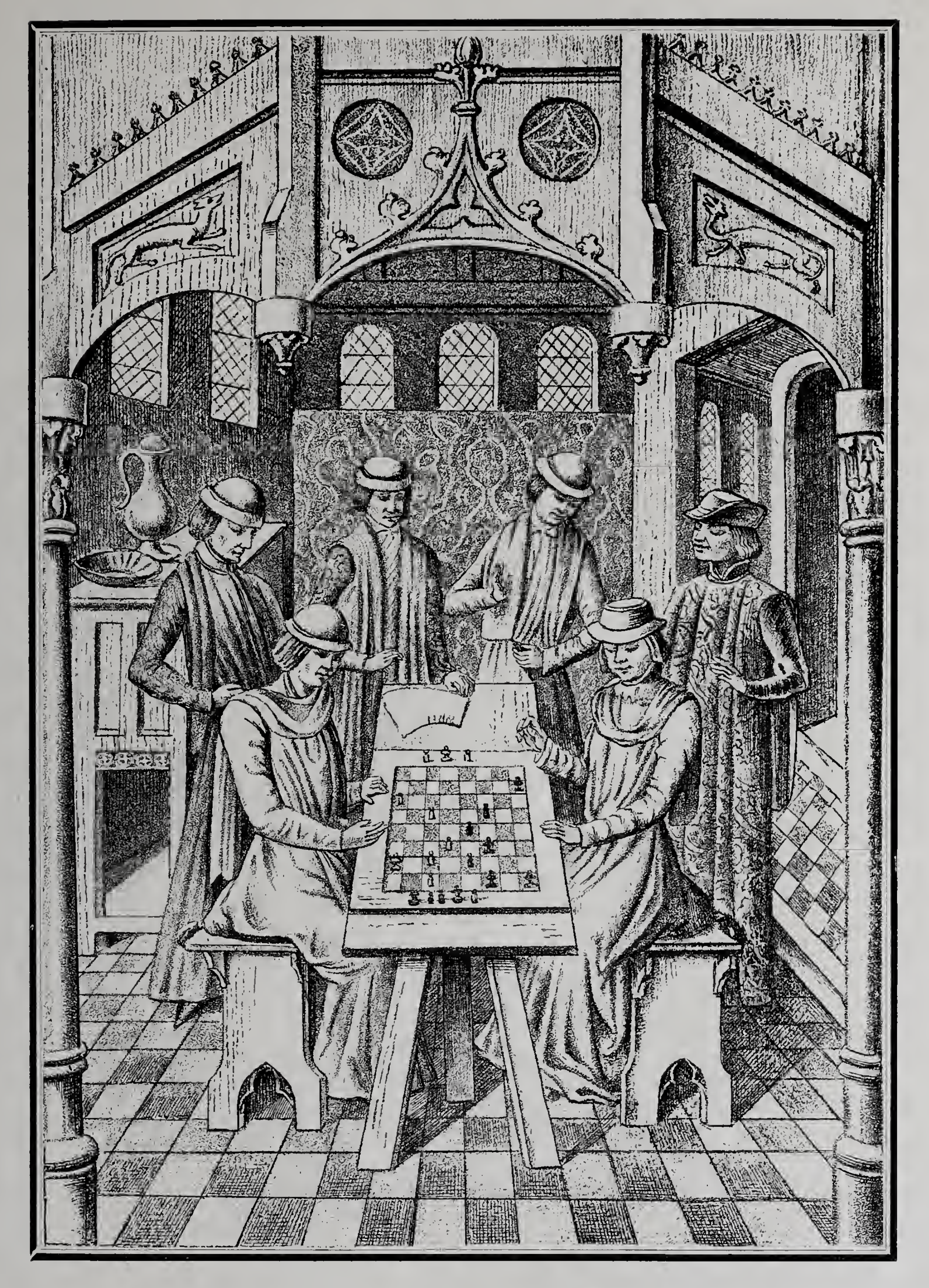
Schéram, roi d'une partie de l'Inde que l'historien ne désigne pas, gouvernait ses peuples d'une manière si folle, qu'en quelques années il réduisit son royaume à l'état le plus malheu-



LA PARTIE D'ÉCHECS DE JEAN SANS TERRE
D'APRÈS UNE COMPOSITION DE MOREAU LE JEUNE, 1782.

reux. Les Brahmines et les Rayas, lui ayant fait d'humbles remontrances, furent disgraciés en masse. Alors, Sessa, fils de Daher, de la caste des Brahmines, plus prudent que tous les autres, chercha un moyen de donner au roi une leçon qui ne pût le fâcher; il fut assez heureux pour imaginer l'ingénieux jeu des échecs, où le roi, quoique la plus importante pièce, ne peut faire un pas sans le secours de ses sujets, les pions.

Un conseil donné aussi adroitement produisit sur l'esprit du roi une profonde impression; il comprit l'apologue et le mit à profit pour sa ligne de conduite. Pour témoigner sa reconnaissance, le souverain accorda à l'ingénieux inventeur le choix de sa récompense. Sessa voulut donner à son souverain une leçon de prudence, il demanda donc un grain de blé



LA PARTIE D'ÉCHECS JOUÉE PAR LOUIS XI, AU CHATEAU DE PLESSIS-LEZ-TOURS

D'APRÈS UNE MINIATURE DU XVe SIÈCLE.

(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE, DÉPARTEMENT DES MANUSCRITS.)

par chaque case de l'échiquier en doublant toujours depuis 1 jusqu'à 64; cette demande, qui parut plus que modeste, fut accordée, et le roi ordonna à ses trésoriers de faire le calcul. Mais on ne fut pas peu étonné lorsque l'on sut que le nombre de grains se montait à 87 076 425 546 692 656.

Pour traduire d'une manière compréhensible ce chiffre fantastique, disons que ce nombre de grains de blé suffirait à former une couche de dix mètres d'épaisseur sur une surface égale à 80 fois la superficie occupée



UNE PARTIE D'ÉCHECS AU XVe SIÈCLE
D'APRÈS LE LIVRE *The Game of Chesse*,
L'UN DES SPÉCIMENS LES PLUS ANCIENS DE L'IMPRESSION EN ANGLETERRE.

actuellement par la ville de Paris : on voit d'ici le nombre de trillions, de billions et de millions que représenterait cette masse colossale de blé. La légende ne dit pas quel fut le dédommagement que le souverain indien donna au trop ingénieux inventeur, mais il est évident que le brahmine à l'esprit inventif sut se faire récompenser largement de sa découverte.

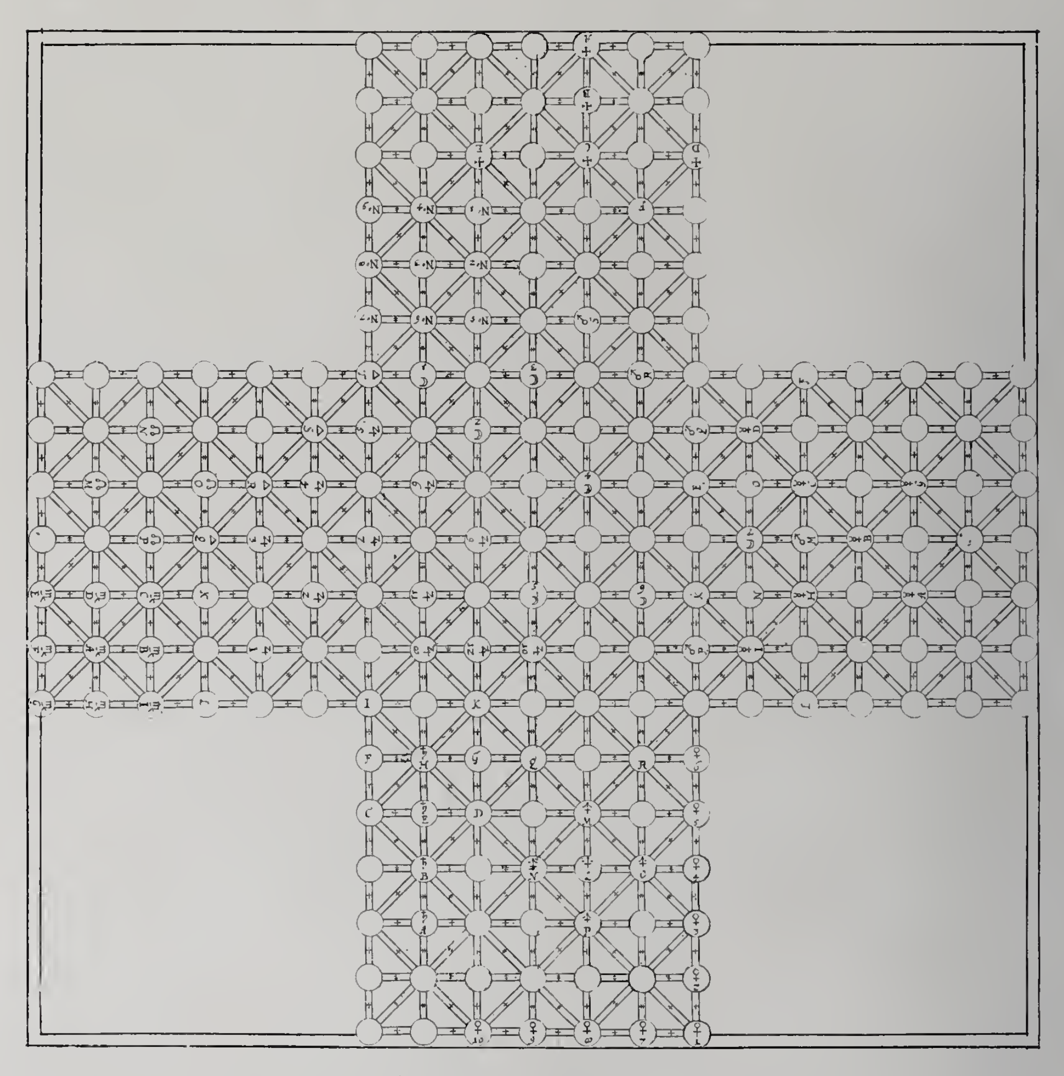
III. — Étymologie du mot « échec ».

Le nom même du jeu d'échecs indique, comme nous l'avons dit, son origine indienne; la langue sanscrite désigne le jeu sous le nom de



FRONTISPICE DU TRAITÉ DES « ÉCHECS NOUVELLEMENT MORALISÉS »
FIN DU XVe SIÈCLE. (BIBLIOTHÈQUE DE L'ARSENAL.)

schthrantsch, mot qui désigne les principales parties d'une ancienne armée indienne. On trouve également la désignation de *chaturanga* ou de *schatrengi*, qui veut dire *jeu du Schah* ou du *Schek*, que nous traduisons en

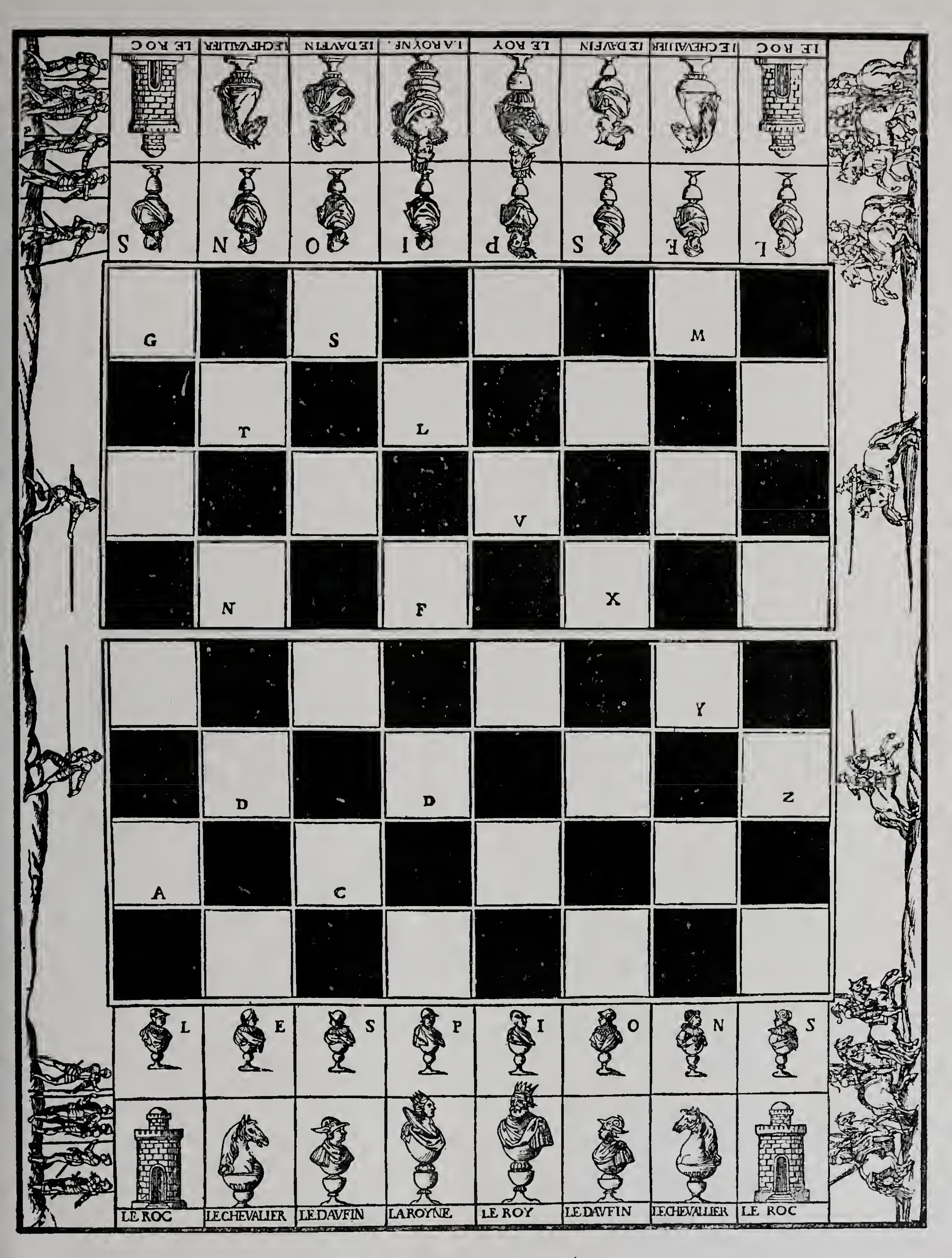


UN ÉCHIQUIER A QUATRE JOUEURS

D'APRÈS LE TRAITÉ DE WICKHMANN, ULM, 1664.

français par *Jeu du Roi :* ces mots étaient employés par tout l'Orient et chez les Arabes.

L'analogie des mots *sacchia* et *échecs*, par lesquels les Italiens et les Français désignent le jeu, peut servir à confirmer l'opinion que nous émettons sur l'origine du jeu des échecs.



UN ÉCHIQUIER ILLUSTRÉ

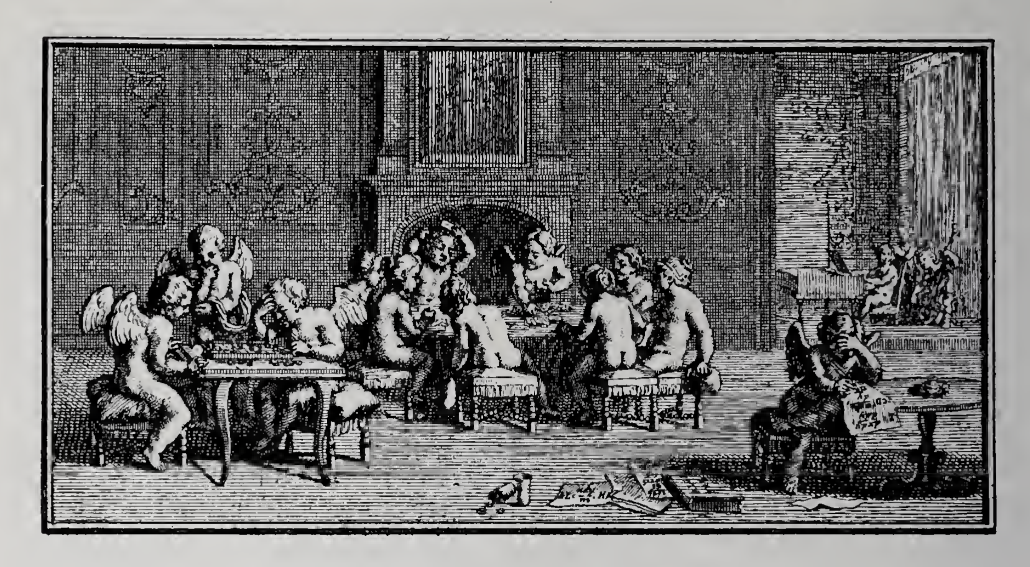
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR BOIS DU XVI[e] SIÈCLE.

(COLLECTION HENNIN, BIBLIOTHÈQUE NATIONALE, DÉPARTEMENT DES ESTAMPES.

IV. — Division de l'histoire des échecs.

PREMIÈRE PÉRIODE

On a divisé l'histoire des échecs en trois périodes : la première, qui s'étend de l'origine jusqu'au sixième siècle, et sur laquelle nous possédons quelques données assez précises, présentait l'échiquier divisé en 64 cases. Le jeu était joué par quatre personnes ayant chacune un roi, une tour, un cavalier, un fou et quatre pions. Les deux joueurs vis-à-vis (jaune et rouge) étaient alliés contre les deux autres (vert et noir); les points se décidaient en jetant un dé. Un objet important pour chaque



LE JEU DES ÉCHECS
D'APRÈS UNE ESTAMPE DE SÉBASTIEN LECLERC, XVIIe SIÈCLE.

joueur était de diriger avec adresse son roi vers la case du roi allié. S'il réussissait à atteindre cette case avant que son allié eût joué de même, il prenait le commandement des deux armées. Après quoi, son objet essentiel était de prendre les rois ennemis, remportant ainsi la victoire. Tel fut le primitif jeu des échecs, dont les écrivains arabes et persans attribuent l'invention à Sessa, fils de Daher.

DEUXIÈME PÉRIODE

La seconde période commence à l'année 575 de notre ère, époque à laquelle les auteurs persans conviennent qu'ils ont reçu ce jeu des Indiens; c'était alors sous le règne de Noushirvan (Chosroès le Grand), qui fut contemporain de Bélisaire. L'échiquier et la marche des pions



LE FRANÇOIS.

Eſchec et mat ſenor en tiens tu par ta ſoy
Que peux tu maintenant dire pour tes excuſes
Apprends que le françois ſe mocque de tes ruſes
Et ne te frotte plus contre vn plus fort que toy

Bichar in. et fe.

LESPAGNOL

Que ie ſuis malheureux iuſque aux moindres eſbats
C'en eſt faict iay perdu, iay beau gratter ma teſte
Et tu me fais bien voir que ie ſuis vne beſte.
De t'attaquer aux jeux, auſſi bien qu'aux combats.

cum privil. Regis.

L'ESPAGNOL EMBARRASSÉ

D'APRÈS UNE CARICATURE PUBLIÉE AU COMMENCEMENT DU XVIIe SIÈCLE.

restent les mêmes, mais il semble que ce jeu ne soit plus pratiqué que par deux joueurs; un certain nombre des pièces subissent une transformation radicale : ainsi la pièce qui dans le jeu indien était représentée par un éléphant *fil*, donna dans notre langue le mot *fol* et c'est de là qu'est



LE JEU DES ÉCHECS

D'APRÈS UNE COMPOSITION DE BOUCHER, XVIII[e] SIÈCLE.

venue l'expression moderne du mot *fou*. Quant à la tour, qui dans l'Orient était figurée par un homme armé monté sur un chameau, elle est changée de place et transportée au coin de l'échiquier comme dans le jeu moderne. Nous retrouvons, dans le terme *roquer*, un souvenir de l'ancienne désignation du chameau qui, dans l'échiquier indien, était



LE JEU DU ROI

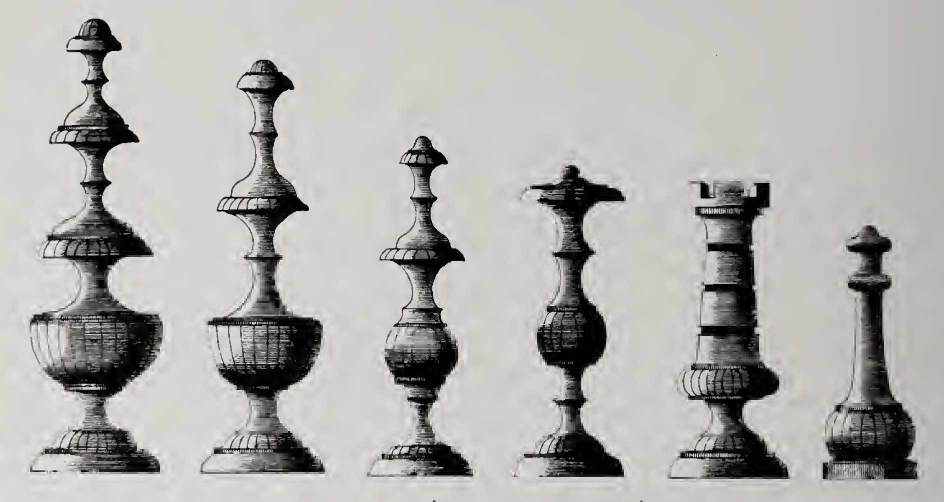
FRONTISPICE D'UN TRAITÉ SUR LES ÉCHECS, PUBLIÉ PAR WICKHMANN, A ULM EN 1664.

dénommé *rokh;* enfin la reine a éprouvé, en passant en Occident, un changement plus radical encore, puisque en Orient elle était désignée sous le nom de *ferz* (vizir). C'est probablement encore à une sorte de jeu de mot que nous devons cette dénomination de *reine*, car dans le célèbre *Roman de la Rose*, de Jean de Meung, nous trouvons ces deux vers :

> Car on n'have (n'avertit) pas les garçons (pions),
> Fols, chevaliers, fierges ni rois.

Il est à peu près évident que du mot *fierge*, qui n'avait aucune signification dans notre langue, on a fait *vierge* et de là il n'y avait pas bien loin du mot *dame* ou *reine*.

Au point de vue du jeu, pendant cette seconde période les dames



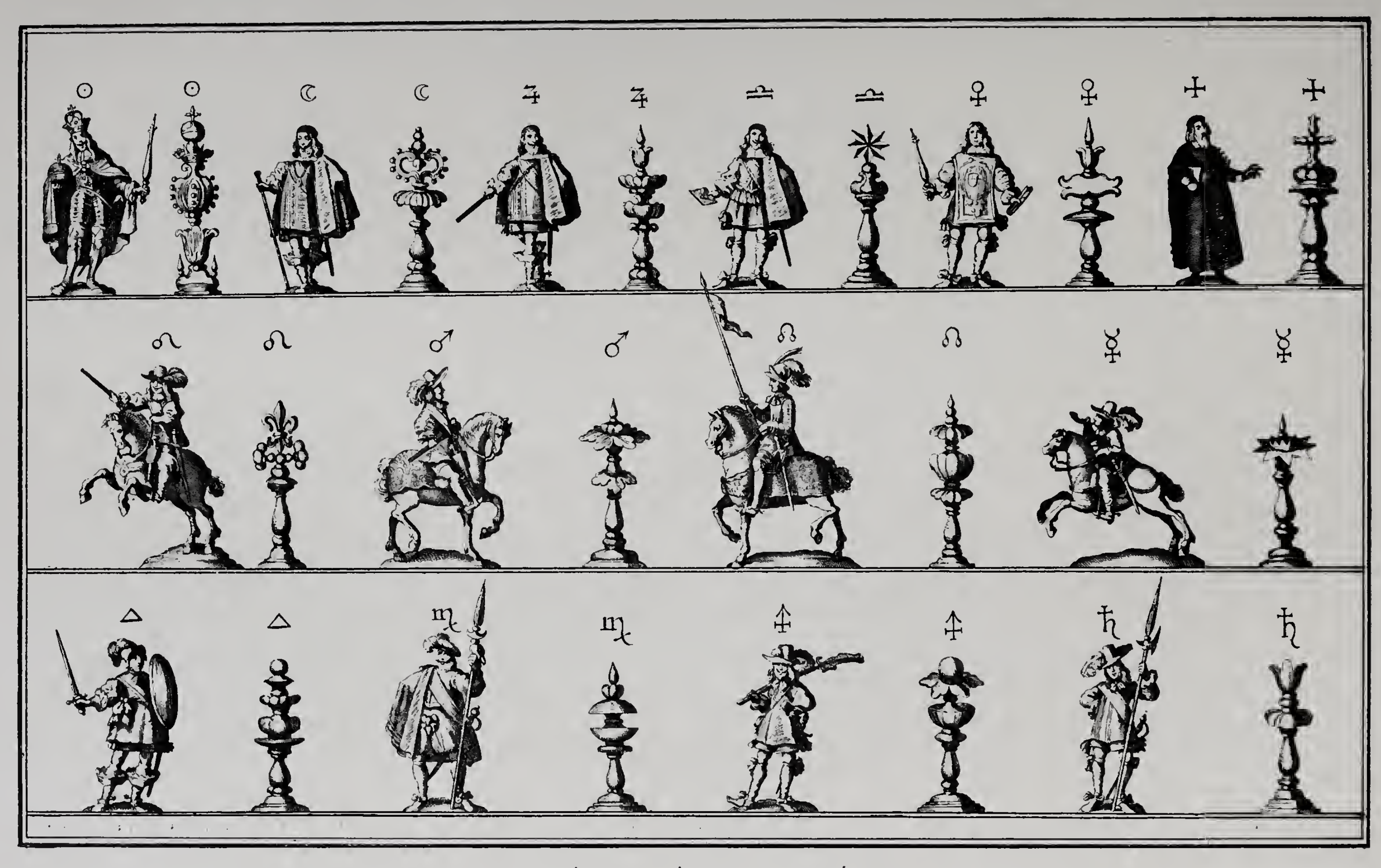
LES DIVERSES PIÈCES DU JEU DES ÉCHECS

D'APRÈS *la Grande Encyclopédie* DE DIDEROT ET D'ALEMBERT, XVIIIe SIÈCLE.

étant sur des couleurs différentes ne peuvent entrer en lutte; la tour vaut deux fous et le cavalier a une valeur intermédiaire. Pour gagner, il fallait donner échec et mat ou prendre toutes les forces de son adversaire, à condition toutefois qu'il restât au joueur heureux une force, si petite qu'elle fût.

TROISIÈME PÉRIODE

Dans la troisième période, qui commence au seizième siècle, on a donné une plus grande puissance au fou et à la dame; les pions, au premier coup, pouvaient avancer d'une ou deux cases suivant les besoins du jeu. Enfin on avait la faculté de roquer, c'est-à-dire de changer le fou contre la tour.



LES DIFFÉRENTES PIÈCES DU JEU DES ÉCHECS
D'APRÈS LE TRAITÉ DE WICKHMANN, ULM, 1664.

V. — Faveur dont le jeu des échecs a joui à la cour des rois de France et des souverains étrangers.

Le jeu des échecs a été très en honneur à la cour de Charlemagne, et le meilleur témoignage que nous ayons de ce fait est sans contredit le jeu qui provient de Saint-Denis et qui est encore actuellement conservé à la Bibliothèque nationale : nous en étudierons les pièces un peu plus loin et en détail.

Les textes relatant les fameuses parties d'échecs ne nous font pas défaut, même pour cette époque reculée; c'est ainsi qu'on voit, dans le



LA PARTIE D'ÉCHECS DES ANIMAUX
D'APRÈS UNE ESTAMPE DE BOILLY, XIXe SIÈCLE.

roman d'Ogier le Danois, le fils de Charlemagne faisant une partie d'échecs avec Banduinet, fils d'Ogier. Ce dernier s'étant permis de gagner la partie, le fils du grand empereur en conçut un tel courroux, qu'il le témoigna d'une manière non équivoque :

> A ses deux mains a saisi l'esqueker,
> Bauduinet en féri el fronter,
> Le test li fent, s'en salt li cerveler,
> Desus le marbre le fist mort justicher.

Le jeu des échecs, qui, en apparence, est si calme et semble demander une complète tranquillité d'esprit, a été, à l'origine, la cause d'un conflit sanglant.



PIÈCES D'ÉCHEC DE L'ÉPOQUE ROMANE EN IVOIRE SCULPTÉ
conservées au cabinet des médailles de la Bibliothèque Nationale.

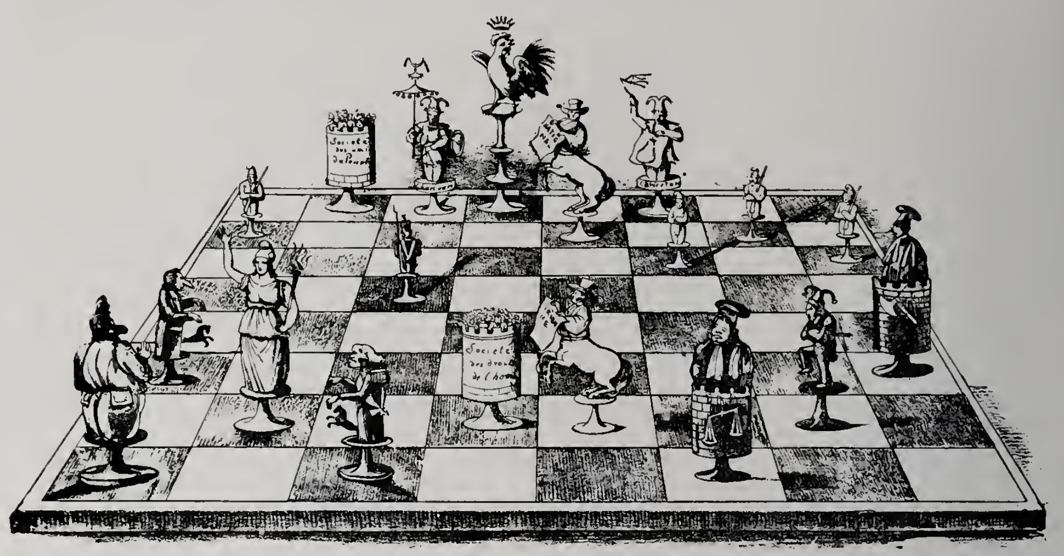
Le grand jeu du roi.
Nouvellement inventé.

ÉCHIQUIER RECTANGULAIRE

AVEC UNE PARTIE D'ÉCHECS NOTÉE, D'APRÈS LE TRAITÉ DE WICKHMANN, ULM, 1664.

En 1061, Robert et Henri, fils de Guillaume, roi d'Angleterre et duc de Normandie, étant en visite chez le roi de France Philippe Ier, à Conflans, engagèrent une partie d'échecs avec le fils de leur hôte.

Louis, fils de Philippe, ayant adressé à Henri une épithète malsonnante, ce dernier frappa Louis de grands coups d'échiquier et l'eût certainement tué, si son frère Robert ne fût intervenu :



ÉCHEC ET MAT

D'APRÈS UNE ESTAMPE SATIRIQUE, PUBLIÉE DANS LE JOURNAL *la Caricature.*

> Ce coup fait, dit un vieil historien, les jeunes princes normands se sauvèrent en grande hâte vers la Normandie, où ils émurent le ciel et la terre de leurs plaintes. Les pères prennent feu pour la querelle de leurs fils et les voilà en armes. Philippe se met aux champs et prend Vernon ; Robert sort de Normandie et saisit Beauvais. Le roi Guillaume se jette en France avec une puissante armée et enlève la Saintonge et l'Anjou. Philippe se jette sur la Normandie et la ravage, pendant que Guillaume pousse jusqu'aux portes de Paris.

Cependant de très puissants souverains ont tenu les échecs en grand honneur; Louis le Gros était, paraît-il, un joueur passionné et on rapporte sur lui cette curieuse légende : « A la bataille de Brenneville, au moment où un soldat anglais voulait saisir la bride de son cheval en criant : « le roi est pris », Louis, d'un coup de son glaive, étendit à terre le trop audacieux archer en disant : « Tu ne sais donc pas qu'aux échecs on ne prend jamais le roi. »

VI. — **Réglementation du jeu des échecs.**

Il a été, à une époque très ancienne, question du jeu des échecs dans les divers règlements de police; ainsi, Eudes de Sully, qui fut évêque



Le Jeu des Echecs

Brave Guerrier, il faut se rendre, | E pour peu qu'on dit le Cœur tendre
La Belle a trop d'esprit, ses yeux ont trop d'éclat. | On est en deux façons bien tost échec et mat.

A Paris chez N. Arnoult rue de la Fromagerie a l'Image S.t Claude aux Halles auec priuilege du Roy 1686

de Paris sous Philippe-Auguste, défendit aux clercs de jouer aux échecs et même d'en avoir dans leur maison, parce qu'ils en faisaient plutôt une occupation qu'un amusement.

Saint Louis avait jugé cette occupation comme parfaitement inutile et même nuisible et il condamnait à une amende ceux qui se livraient à ce passe-temps.

VII. — Célèbres joueurs d'échecs au Moyen Age.

Dans tous les romans de chevalerie le jeu des échecs tient une place considérable, et c'est la meilleure preuve de la faveur dont il jouissait près des grands seigneurs du Moyen Age.

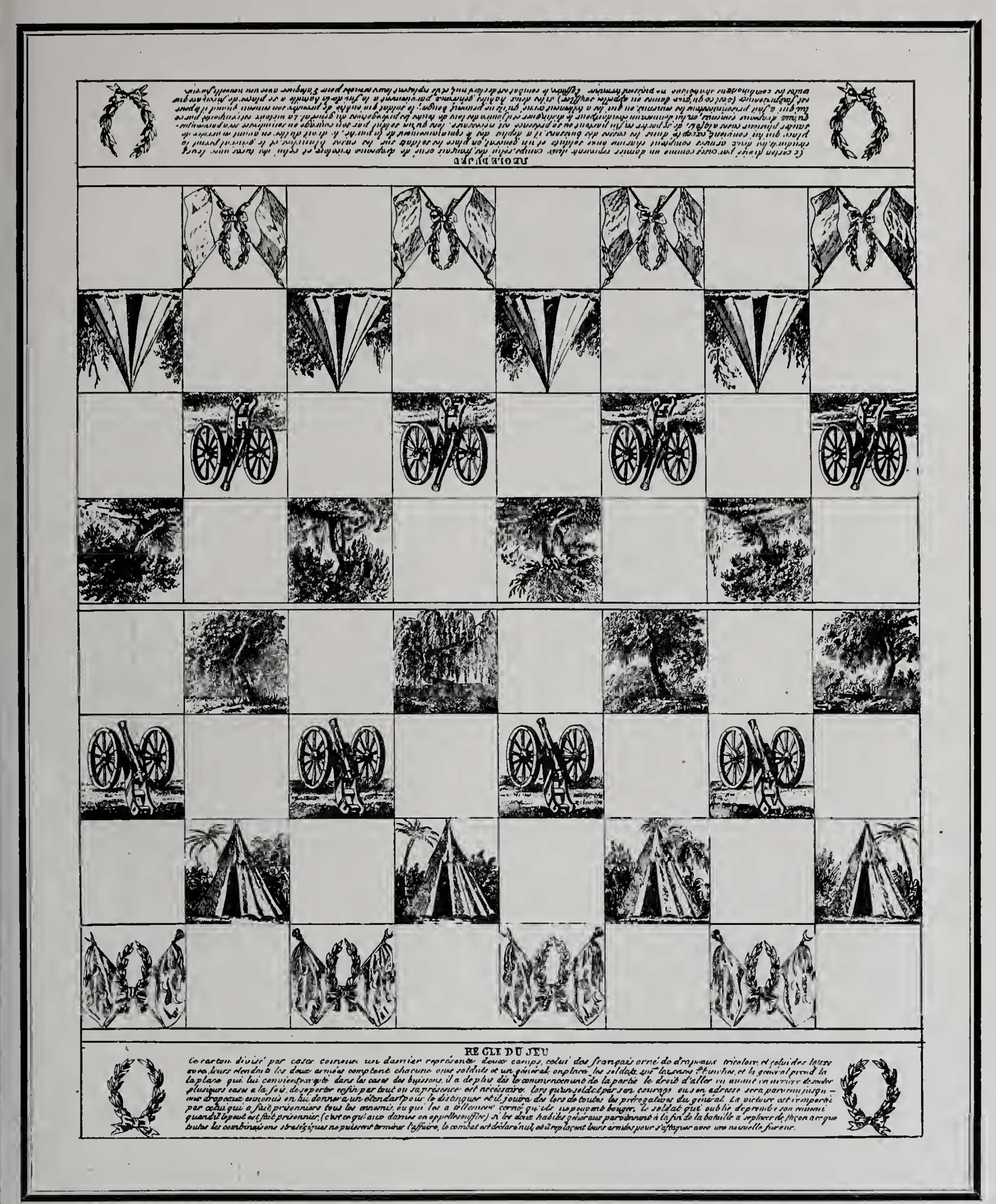


LOUIS-PHILIPPE ET LA RÉPUBLIQUE JOUANT AUX ÉCHECS
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE PUBLIÉE DANS LE JOURNAL *la Caricature*.

Au treizième siècle, Huon de Bordeaux rapporte tout au long une aventure à laquelle donna naissance une partie d'échecs qu'il joua avec la fille de l'amiral Yvarius.

Le terrible conquérant Tamerlan enviait la gloire d'un joueur d'échecs qui ne redoutait aucun partenaire ; pour calmer sa convoitise, il s'écriait : « S'il est unique dans le royaume des échecs, au moins suis-je unique dans le gouvernement des nations. »

Tamerlan était cependant d'une grande habileté à ce jeu, et, pour en compliquer les difficultés, il fit construire spécialement pour son usage un échiquier de cent dix cases.



L'ÉCHIQUIER DES FRANÇAIS ET DES TURCS

D'APRÈS UNE ESTAMPE DU COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE.

On a reproduit des scènes de parties d'échecs sur des objets civils, et c'est ainsi que l'on peut voir dans la collection Sauvageot une boîte de miroir en ivoire du quatorzième siècle, où sont représentés un jeune seigneur



LE SINGE JOUEUR DE DAMES ET JOUEUR D'ÉCHECS
D'APRÈS UNE GRAVURE DU XVIIe SIÈCLE.
(BIBLIOTHÈQUE NATIONALE, DÉPARTEMENT DES ESTAMPES.)

et une grande dame jouant aux échecs; à côté d'eux se tiennent deux personnages dont l'un porte sur son poing un faucon.

Les échiquiers servant à la maison royale étaient traités avec un grand luxe; dans l'inventaire de l'argenterie du roi dressé en 1353, on trouve cette mention :



PIÈCES D'ÉCHECS DU MOYEN AGE

I. Cavalier en dent de narval, XIIIe siècle. — II. Roi en ivoire, XIVe siècle.
III. Cavalier entouré de douze guerriers, ivoire, XIVe siècle. — IV. Boîte de miroir représentant des personnages jouant au jeu de table.

(COLLECTION DE M. ALBERT FIGDOR)

Pour un eschiquier de bateure et de cristal à perles dedens garny des jeux de cristal et de marbre vermeil.

Une des plus curieuses représentations des échecs se trouve dans une traduction faite par Jean Ferron, chapelain de Bertrand Aubry de Tarascon, de l'ouvrage composé par Jacques de Cessoles sur le jeu des échecs. Il est probable que ce manuscrit fut exécuté dans le nord de la France en 1470, dans la Picardie ou dans les Flandres ; il a paru sur ce sujet, en 1883, dans le *Magasin pittoresque*, un très remarquable article de M. Henry Bouchot, qui accompagne la reproduction du manuscrit français, 24274. (Bibliothèque nationale.)

François Ier faisait volontiers d'interminables parties d'échecs et le « joyeux curé de Meudon », Rabelais, ne dédaignait pas ce passe-temps.

Charles-Quint avait, dit-on, un singe de première force à ce jeu réputé si difficile. Le plus souvent, même quand la partie s'engageait entre le monarque et l'animal, c'était ce dernier qui remportait l'avantage. Or, le vainqueur de François Ier n'aimait pas à être vaincu, et une fois même, il eut tant de dépit de perdre contre un tel adversaire, qu'il lui jeta l'échiquier à la tête. On ajoute que depuis ce temps, quand le singe voyait la partie gagnée pour lui, il se hâtait de décamper pour éviter d'en toucher les bénéfices, ce qui faisait beaucoup rire le monarque.

VIII. — **Les parties d'échecs de Henri IV.**

Henri IV jouait à ce jeu de préférence à tout autre, et M. Cérutti nous conte une anecdote assez piquante à son sujet dans les notes du poème qu'il a publié sur les échecs :

Le roi faisait sa partie avec Bassompierre et tous deux étaient fort occupés. Tout à son jeu, Bassompierre, en levant un cavalier, laisse échapper certain soupir dont le bruit est fort retentissant. Le partenaire était le bon roi Henri, mais enfin c'était le roi. Bassompierre, tout en rougissant, prend sur-le-champ son parti : « Au moins, dit-il, Sire, ce cavalier n'est pas parti sans trompette. » Le prince répondit en riant aux éclats.

IX. — **Passion de Louis XIII pour le jeu des échecs.**

Louis XIII, qui était un ennemi des jeux de hasard, n'aimait que les échecs; de très bonne heure, il préféra ce jeu aux jouets qui font, en général, les délices des enfants de son âge. Héroard rapporte qu'en 1605 on lui donna un jeu d'échecs en argent; un peu plus tard, en 1609, il reçoit « un échiquier où les carrés étaient d'ambre jaune et au-dessus les rois de France en ivoire ».

Toutefois, le futur monarque n'aimait pas à perdre, et le même auteur rapporte une anecdote survenue en 1610, peu de temps avant son avènement au trône. Un jour, jouant aux échecs avec M. de la Boissière, ce dernier voulut expliquer un coup que le futur Louis XIII s'apprêtait à mal jouer : le conseil fut mal pris et l'élève du fidèle Héroard, saisissant le roi d'échecs, le jeta à la tête de M. de la Boissière. Il fut vertement grondé de cette incartade par M. de Souvré, qui s'en alla faire son rapport au roi et à la reine ; le délinquant fut condamné à la peine du fouet. Cette punition ne lui fit pas prendre en dégoût le jeu qui en avait été la cause première, et un peu plus tard Louis XIII montra une telle passion pour le jeu des échecs qu'il s'était fabriqué un échiquier formant une sorte de coussin rembourré, ce qui lui permettait, pendant les longs trajets qu'il avait à faire en carrosse, de jouer aux échecs en se servant de pièces munies de pointes acérées qu'il fixait dans le coussin comme une épingle dans une pelote.

X. — Les grands amateurs d'échecs aux dix-septième et dix-huitième siècles.

Charles XII, l'Alexandre du Nord, qui haïssait le jeu et le défendait sévèrement à ses troupes, avait excepté le jeu des échecs, et ne cherchait pas à dissimuler tout le plaisir qu'il y prenait.



A: D: Philidor

Voltaire nous apprend que, lorsque ce monarque était à Bender, il jouait journellement aux échecs avec le général Poniatowski ou avec son trésorier Grothusen.

Voltaire, lui-même, s'amusait aux échecs avec le jésuite Adam, qui, disait-il, n'était pas le premier homme du monde.

Quoique Jean-Jacques Rousseau se fût complu à déclarer que, pour bien jouer aux échecs, il ne fallait pas avoir trop d'esprit, il ne faut pas tenir un bien grand compte de cette orgueilleuse boutade de modestie dont le philosophe genevois était assez coutumier ; il était, au contraire,

grand amateur d'échecs et jouait volontiers avec le musicien Philidor (1). Ce dernier, pendant les loisirs que lui laissait la composition de ses nombreux opéras, se plaisait à faire admirer au public les étonnantes combinaisons par lesquelles il parvenait presque toujours à triompher de ses adversaires. Philidor a, du reste, composé un traité d'échecs fort apprécié des amateurs de ce genre de distraction.

XI. — Les parties d'échecs de Napoléon à Sainte-Hélène.

On raconte que Napoléon, à Sainte-Hélène, occupait ses loisirs forcés à jouer aux échecs. A la suite d'une conversation, où Napoléon avait

NAPOLÉON A L'ILE S^TE HÉLÈNE.



LES ÉCHECS, LE ROI TOMBÉ A TERRE.

déclaré quelle eût été sa conduite si Louis XVIII fût tombé dans ses mains, il arriva que, jouant aux échecs, son roi tomba : « Ah ! mon

(1) Dans le Journal de la Blancherie, publié sous le nom de « Nouvelles de la République des Lettres et des Arts », nous trouvons, à la date de 1785, les renseignements suivants sur la vie et les travaux de Philidor : « M. Danican, connu sous le nom de Philidor, est né à Dreux en 1726 ; son grand-père, étant attaché à la musique de Louis XIII en qualité de hautbois, avait pour camarade un Italien nommé Philidor qui jouait du même instrument dans la plus haute perfection. A la mort de celui-ci, le monarque donna à Danican le nom de Philidor, qui est resté à ses descendants, attachés au service de Louis XIV et de Louis XV. A six ans, celui dont il est question fut reçu page à la chapelle de Versailles, et c'est là qu'il apprit à jouer aux échecs avec des musiciens du roi qui s'amusaient à ce jeu en attendant l'heure de la messe. Il était défendu d'y jouer aux cartes, mais ils avaient étalé une longue table sur laquelle il y avait des jeux d'échecs.

pauvre Louis XVIII, te voilà bien à bas », s'écria-t-il ; et comme après l'avoir ramassé on le lui rendait mutilé : « Ah ! l'horreur ! avait-il ajouté, bien certainement je n'accepte pas l'augure, je suis même loin de le souhaiter... Je ne lui en veux pas à ce point. »

Au temps de sa splendeur, Napoléon n'avait pas dédaigné le jeu des échecs, mais il montrait infiniment moins d'habileté à faire évoluer ses pièces sur un damier, qu'à combiner et à faire exécuter dans la réalité ses merveilleux plans de campagne.

XII. — Le jeu des échecs pendant la Révolution.

Les cartes révolutionnaires sont connues de tous ceux qui se sont plus ou moins préoccupés de connaître l'histoire de ce passe-temps cher à la race humaine ; un point qui a été étudié d'une manière beaucoup moins complète est l'histoire de l'influence que la Révolution a eue sur le jeu des échecs.

A cette époque, où l'on avait proscrit sur ces minces feuillets de carton la représentation des rois et des reines, on ne pouvait vraiment, pour être conséquent, conserver au jeu ses appellations aristocratiques. Ce fut à Dijon que l'avocat général Guyton Morveau, qui enseignait en même temps la chimie et la médecine, proposa la transformation des échecs ; il déclara qu'il fallait écarter du jeu tout emblème, toute expression qui pourrait contraster avec les mœurs républicaines, et il appelait de ses vœux le jour où les peuples esclaves finiraient par voir clairement que « comme les pions dans une partie d'échecs ils ne sont que de vils instruments dont jouissent les despotes, qu'ils ménagent ou qu'ils brisent au gré de leurs caprices ».

Philidor composa à onze ans un motet qui fut exécuté devant le roi : il reçut à cette occasion, de Sa Majesté, une gratification de cinq louis d'or.

A quatorze ans, il quitta la chapelle où il était déjà connu comme un excellent joueur d'échecs. Il se fit professeur de musique à Paris, mais son goût dominant pour les échecs lui fit perdre ses élèves. Il reçut des leçons de M. de Kermur, sire de Legalle, le plus fameux joueur d'échecs d'alors : en trois ans, il l'égala presque.

Un jour, M. de Legalle demanda à M. Philidor s'il n'avait jamais essayé à jouer de mémoire, sans échiquier : « Non, répliqua-t-il, mais je crois que je le pourrais, car souvent, la nuit, j'ai calculé les mouvements des pièces et j'ai dirigé le jeu en idée ; » et sur-le-champ il en fit l'essai avec l'abbé Chenard, autre fort joueur, qu'il gagna d'emblée.

Cet essai fut tant célébré dans Paris que M. Philidor ne put pas se refuser d'en faire de fréquentes répétitions. Il poussa l'art plus loin encore : il joua sans y voir deux parties à la fois et il poussa l'attention au point que, un des joueurs ayant fait faire une fausse marche à ses pièces, M. Philidor la rétablit après plusieurs coups. Depuis, en mai 1783, il fit mieux encore ; il joua de la même manière, à Londres, trois parties contre les plus forts joueurs...

En 1755, Philidor revint en France et s'appliqua sérieusement à la musique et obtint la place de maître de la chapelle du roi. Vers 1759, il se tourna vers la musique théâtrale et fut l'auteur d'un grand nombre de pièces.

En 1748, Philidor publia en Hollande son traité sur les échecs, qui eut une seconde édition en 1776.

Dans l'*Histoire de la Convention,* de Léonard Gallois, 1837-1838, on trouve tout au long expliqué comment M. Guyton entendait républicaniser le jeu des échecs :

Tout le monde sait que le jeu des échecs est une image de la guerre. Jusque-là rien qui répugne à un républicain, car il n'est que trop certain qu'un peuple libre doit toujours être prêt à soutenir sa liberté par les armes. Ainsi, lors même que ce peuple renonce à en faire d'autre usage que pour sa légitime défense, il ne peut sans imprudence se dispenser d'avoir une force militaire et d'en ordonner, au moins de temps en temps, le rassemblement pour l'exercer. Que ce rassemblement soit plus ou moins considérable, quelle que soit sa durée, on en manquerait l'objet si l'on n'y formait le simulacre d'un camp. Il paraîtra sans doute convenable de diviser momentanément le camp en deux, composés chacun de troupes de toutes armes, qui se partagent sous deux drapeaux différents, dont on sera convenu pour figurer alternativement des attaques et des défenses.

Dans le système de Guyton, ce sera le « jeu de la petite guerre », le mot *échecs* étant condamné à l'oubli par son étymologie royale (*schah,* en persan). Le principal personnage sera le drapeau, dont la marche sera très analogue à celle du *ci-devant roi.* La pièce, « appelée si bêtement reine ou dame » sera l'adjudant (le général étant dans la tête du joueur et non sur le casier). « Les tours seront les canons et l'on ne cherchera plus le rapport de leur mobilité avec leur destination. » Les chevaliers sont déjà descendus au rang de cavaliers, les fous seront les dragons. Un pion, soldat d'infanterie, quand il aura forcé le camp adverse jusqu'à la limite, au lieu de changer de sexe, montera en grade.

XIII. — **Professeurs d'échecs les plus renommés.**

On a considéré le jeu d'échecs comme conférant à ceux qui s'y livraient une sorte de noblesse, et, en tous cas, ils y ont acquis une célébrité qu'envieraient bien des artistes de grand talent ; c'est ainsi que l'histoire nous a conservé le nom des plus célèbres joueurs d'échecs :

Au quinzième siècle, nous avons le Portugais Damiano de Goa.

Au seizième siècle, l'Espagnol Rey Lopez de Segura et aussi Don Juan d'Autriche.

Au dix-septième siècle, nous voyons Gioachino Greco, dit le Calabrais, puis Aug. de Brunswick-Lunebourg.

Au dix-huitième siècle, l'Arabe Stemma, puis, en France, MM. S. Amans et de Rivière.

XIV. — **Le jeu d'échecs considéré comme une épreuve. Son influence sur le caractère.**

En Suède, on considérait que le jeu des échecs était une sorte d'épreuve à laquelle on soumettait les jeunes gens désireux de se marier :

Les seigneurs de Gothie et de Suède, lisons-nous dans un recueil de 1555 (1), voulant marier leurs filles, ont coutume d'essayer ceux qui les leur demandent en mariage en plusieurs façons et principalement au jeu des échecs; car en ce jeu les passions de l'esprit, comme le courroux, ennui, amour, avarice, vanterie, folie, lourderie et plusieurs autres telles se découvrent au cours des parties. C'est à savoir si le poursuivant est mal appris, se réjouissant et se mocquant indiscrètement quand il a gaigné; ou s'il est modeste, ne rendant point injure pour injure, mais sachant parer aux coups.

XV. — **Mépris de Montaigne pour le jeu des échecs.**

Montaigne a fulminé contre les échecs en termes qui méritent d'être rapportés :

Je hais et fuis ce jeu, dit notre philosophe, parce qu'il n'est pas assez jeu et qu'il nous ébat trop sérieusement et j'ai honte d'y fournir l'attention qui suffirait à quelque bonne chose..... Voyez combien notre âme jette de confusion dans cet amusement ridicule, si elle ne s'y applique tout entière! Quelle passion ne nous y exerce? La colère, le dépit, la haine, l'impatience et une véhémente ambition de vaincre, chose en laquelle il serait plus excusable de se rendre ambitieux d'être vaincu; car la précellence rare et au-dessus du commun messied à un homme en chose frivole.

Tout le monde ne partage cependant pas cette opinion, car nous voyons qu'un duc de Brunswick et de Lunebourg donna à une des villes de ses États le nom de « Schachstadt » ou « ville des échecs » et accordait certains privilèges aux bourgeois de cette ville, à condition que chaque chef de famille serait tenu d'avoir chez lui un échiquier pour défier tout étranger qui viendrait le visiter.

XVI. — **Haute estime de Leibnitz pour le jeu des échecs.**

Un des penseurs les plus profonds du dix-septième siècle, le philosophe Leibnitz, avait été séduit par les savantes combinaisons du jeu des échecs, et, dans sa dixième lettre à l'Écossais Thomas Burnett, nous relevons ce passage : « J'approuve fort qu'on s'exerce sur les jeux de raisonnement, non pas pour eux-mêmes, mais parce qu'ils servent à perfectionner l'art de méditer. »

Leibnitz avait fort regretté de ne pouvoir apercevoir le comte de Sunderland, qui passait alors pour le plus fort joueur de son époque.

XVII. — **La cour de l'Échiquier en Angleterre.**

La meilleure preuve que le jeu des échecs a été très en faveur près des principaux souverains de l'Europe, c'est le nom de « Cour de l'Echi-

(1) Olaüs Magnus, *Histoire des peuples septentrionaux.*

quier » qui a été donné à l'Office central des finances de l'Angleterre. On voit, du reste, que ce jeu figure dans les armoiries des plus anciennes familles de ce pays, et c'est assez dire la haute estime dans laquelle il était tenu.

XVIII. — Bibliographie du jeu des échecs.

Il faudrait un volume spécial pour donner l'indication de tous les livres et traités qui ont été écrits sur le jeu des échecs ; dès le douzième siècle, deux Arabes, Abn-Ezra et Abn-Yéhiah, ont écrit en hébreu l'éloge et l'histoire du jeu des échecs (*sha'h-mat*) ; cet ouvrage avait pour titre



LA PARTIE D'ÉCHECS
D'APRÈS LE TABLEAU DE MEISSONIER, XIXe SIÈCLE.

« les Délices royales » ; l'intention des auteurs était de retracer l'histoire du jeu des échecs, ainsi que d'en écrire l'éloge.

La première pièce de ce recueil très rare est un chant en vers par Rabbi Abn-Ezra. On y voit quelles étaient les règles du jeu, au moins chez les Israélites, vers le douzième siècle :

Je chante, dans mes vers, une bataille en règle, dont l'idée remonte aux temps les plus reculés. Ce sont des hommes de sagesse et de science qui l'ont conçue et qui en ont donné le plan au moyen de huit rangées de cases divisées chacune en huit carrés placés à côté les uns des autres.

Cette composition assez étrange n'a été traduite qu'au milieu du dix-neuvième siècle par M. Léon Hollænderski et publiée à Paris en 1864 chez Tréhange. Nous avons mentionné ci-dessus le manuscrit de Jacques de Cessoles, qui remonte aux premières années du treizième siècle et est le plus précieux document que nous possédions sur ce sujet. Ce traité, divisé en vingt-quatre chapitres, semble être une compilation de divers manuscrits espagnols.

Pour trouver un meilleur écrit, il faut arriver à la fin du quinzième siècle, où parurent les traités de Luceux. Parmi les recommandations de ce dernier, on trouve des préceptes comme celui-ci : « Si vous jouez le soir à la chandelle, mettez-la du côté gauche ; dans le jour, placez votre adversaire en face de la lumière pour que sa vue soit gênée. »

Un curieux volume de 1664, imprimé à Ulm par Christophe Wickhmann, nous montre, dans son frontispice, une partie d'échecs engagée entre quatre personnes, ainsi que cela avait lieu dans les premiers temps où ce jeu fut pratiqué.

Sous Louis XV, on donnait au jeu d'échecs une telle importance, qu'un certain M. Fréret donna lecture d'une longue dissertation sur ce jeu à une séance de l'Académie, à laquelle le roi Louis XV assistait en personne.

XIX. — **Mémorables parties d'échecs.**

On a joué des parties d'échecs remarquables tant par leur durée que par la distance à laquelle les joueurs se trouvaient être les uns des autres ; on raconte que les marchands de Venise jouaient par correspondance avec ceux de Dalmatie. Des pères même laissaient en mourant à leurs fils, par testament, le soin de terminer une partie commencée pour en avoir les profits ou acquitter les dettes.

Au beau temps du grand commerce des régions du Nord, il arrivait très souvent qu'aux foires qui réunissaient les marchands allemands, le notaire était appelé à constater l'état d'une partie qui n'avait pu être terminée et dont l'achèvement avait dû être remis à une autre foire.

Il s'est formé en France de véritables Académies de jeu d'échecs, et de nos jours il existe encore, non loin du Théâtre-Français, un établissement, appelé « Café de la Régence », qui est le rendez-vous attitré de tous les joueurs d'échecs des environs ; on montre encore dans cette maison, à titre de curiosité, une table portant une inscription qui rappelle que le Premier Consul était venu en cet endroit faire une partie d'échecs.



LA TOUR DE L'ÉCHIQUIER DE CHARLEMAGNE

et le Roi d'un échiquier de l'époque romane

CONSERVÉS AU CABINET DES MÉDAILLES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE

XX. — Les plus anciens échiquiers connus.

Nous possédons encore dans le cabinet des médailles de la Bibliothèque nationale un des plus anciens échiquiers connus : il est attribué à Charlemagne et les pièces qui le composent ont encore un caractère indien des plus prononcés. Cet échiquier fut, pendant bien des siècles, pieusement conservé dans l'abbaye de Saint-Denis et il est passé directement du trésor de cette cathédrale au cabinet des médailles de la Bibliothèque nationale.

Un autre échiquier également célèbre est celui qui, au dire de Joinville, fut envoyé par Aladin, surnommé le Vieux de la Montagne, à saint Louis, et dont le damier ainsi que les pièces « estoient fleuretées de ambre et estoient l'ambre lié sur le cristal à beles vignetes de bon or fin ».

L'inventaire des objets d'art renfermés dans le Musée de Cluny donne sur cet échiquier les curieux détails suivants :

Cet objet aussi précieux par sa rareté que par son origine faisait partie des joyaux de la Couronne de France. Il est décrit dans l'inventaire des diamants de la Couronne, imprimé



LA VIEILLE GARDE ET LES KAISERLICKS
COLLECTION DE M. JULES CLARETIE.

en 1791, par ordre de l'Assemblée nationale constituante, comme donné à saint Louis par le Vieux de la Montagne, tradition sous laquelle il était conservé au Garde-Meuble.

Joinville, dans la *Vie de saint Louis*, page 56, raconte « que le Viel de la Montagne envoya à saint Louis, entre autres présents, un jeu d'échecs en cristal de roche monté en or ».

Quelle que soit l'origine positive de cet objet des plus remarquables, qu'il ait été travaillé et monté en Syrie au treizième siècle, ainsi que tout semble l'indiquer, ou qu'il soit postérieur de quelques années à l'époque qui lui est assignée par la tradition, il n'en est pas moins constaté que ce jeu d'échecs, sorti du Garde-Meuble de la Couronne après l'inventaire de 1791, fut renvoyé sous les premiers jours de la Restauration au roi Louis XVIII qui le reçut, et qui, depuis, s'en servit habituellement. Une des pièces, la reine de couleur, ayant disparu au palais des Tuileries, le roi, indigné de ce vol, donna à un de ses familiers l'échiquier qui vint plus tard enrichir la collection du Sommerard.

La table, de 40 centimètres carrés, est entourée d'une bordure d'encadrement, qui renferme les figures en bois de cèdre sculpté, cavaliers et fantassins, simulant des tournois. Sous les cases du parquet sont de petits fleurons découpés, en argent doré, dont le reflet se joue dans les tailles du cristal.

Le dessous de l'échiquier et son pourtour sont couverts d'appliques en argent repoussé, d'une époque postérieure.

Les quatre supports des angles sont en cuivre doré et d'une exécution presque moderne.

A la fin du dix-huitième siècle, on a établi des échiquiers dont les pièces représentaient les souverains, et à l'Exposition universelle de 1900, dans le Musée rétrospectif de la Classe 100, M. Claretie avait exposé un échiquier des plus intéressants, sur les pièces duquel on pouvait voir l'inscription du nom de Napoléon Bonaparte et où d'autres souverains sont facilement reconnaissables.

XXI. — Différentes formes données aux échiquiers et divers noms donnés aux pièces.

Il y a eu quelques dérogations à la règle qui voulait que les échiquiers fussent de forme rectangulaire. Dans la Bibliothèque Cottonienne, on voit un manuscrit remontant au quinzième siècle, présentant au-dessous d'un échiquier ordinaire de forme carrée un autre échiquier de forme circulaire.

Des numéros indiquent la manière de placer les pions énumérés dans l'ordre suivant :

Miles et Alphinus, *rex, roc, regina, pedinus.*
Miles — cavalier.
Alphinus — le fou.
Roc — la tour.

Dans un manuscrit de la Bibliothèque royale de Londres, à peu près de la même époque que le précédent, on ne trouve pas moins de quarante-quatre noms donnés à autant d'espèces d'échecs, et, comme il y en avait avec lesquels on jouait de plusieurs manières, on peut compter en tout cinquante-cinq variétés de ce jeu.

XXII. — Parties d'échecs jouées au moyen de personnages vivants figurant les différentes pièces.

A plusieurs reprises, les grands seigneurs se sont plu à faire des échiquiers vivants, où la table était remplacée par une vaste cour divisée en carrés ; les pièces principales, les rois et les reines, étaient des figurants couverts des vêtements les plus somptueux ; enfin, des adolescents figuraient les pions.

L'ECHIQUIER DIT DE SAINT LOUIS

Cristal de roche et monture en orfèvrerie

C'est surtout en Italie, au dix-septième siècle, que cette mode était le plus en faveur ; elle provoqua l'admiration de l'auteur français de *la Maison académique,* en 1654, qui fit tous ses efforts pour faire entrer cette manière de jouer dans les mœurs françaises.

On trouve dans un curieux volume du dix-septième siècle, « les



Le jeu des eschets représenté par des personnes humaines comme au « Songe de Polyphile »

D'APRÈS UNE *Encyclopédie allemande* DU XVIe SIÈCLE.

Récréations galantes (1) », un article intitulé : *le Jeu des eschets représenté par des personnes humaines comme au songe de Polyphile :*

On le peut faire jouer par des personnes humaines au lieu de pièces de bois. Nous avons lu le songe de Polyphile, où des Nymphes pratiquent ceci devant leur reine, étant vêtues de livrées différentes. Rhinghier veut, au lieu de cela, que les hommes soient d'un côté et les femmes de l'autre, vêtus chacun selon leur personnage, parce qu'il prétend que cela se fait dans

(1) A Paris chez Jean-Baptiste Loyson, au Palais, à l'entrée de la salle des Merciers du côté de la Sainte-Chapelle, à la croix d'or, 1672.

une compagnie telle que celle des autres jeux, où il y a d'ordinaire de tous les sexes, et il fait faire cela dans une salle ; mais il n'y en a guère d'assez carrées et assez spacieuses pour ceci ; il seroit fort à propos que cela se fît plutôt dans une grande cour dont on aurait noirci le pavé en quelques endroits, en forme d'échiquier, ou bien l'on aurait étendu dessus une grande toile peinte de cette sorte. Il faudrait que tout autour il y eût des terrasses ou des échafauds pour les spectateurs et deux tribunes aux deux côtés de l'échiquier pour montrer les deux joueurs, afin que de là ils vissent leurs personnages et leur commandassent de marcher. Ils seraient vêtus de blanc d'un côté et de rouge de l'autre ; il y aurait un homme vêtu en roi ; il y aurait une reine, deux chevaliers et deux fous à marotte (puisque les premiers inventeurs de ce jeu n'ont pas voulu que les fous s'éloignassent de la principauté), et ceux qui feraient les tours auraient des tours en leur coiffure, ou bien leur habit représenterait cela comme aux personnages de ballet, et quant aux points, ce seraient de petits garçons, afin qu'ils offusquassent moins le jeu. Les personnages marcheraient ici au commandement de leur maître, et quand ils seraient pris, ils baiseraient la main à leur vainqueur et se retireraient du jeu, et celui des maîtres qui aurait perdu serait condamné, si l'on voulait, à quelque grosse amende.

XXIII. — **Description d'une partie d'échecs, d'après Pfeffel.**

Un auteur allemand, Pfeffel, a donné de l'échiquier une peinture vivante et animée, qui n'est pas sans intérêt; nous en donnons ici la traduction :

Sur un échiquier, par ordre et par dignités, se tient rangée la troupe variée des pièces. Le monarque de bois et son épouse sont flanqués de leurs tours et de leurs cavaliers. Les coureurs (ou, si nous voulons les nommer en style de chancellerie française, les fous) jouent un grand rôle. Les paysans (c'est-à-dire les pions), bétail tranquille tant qu'il ne connaît pas ses forces, doivent d'abord avancer et heurter leurs têtes.

Alors le jeu significatif commence : force et ruse gouvernent le combat. Ici, le valet est chassé de sa place par le seigneur, là, le valet par le valet, et souvent le seigneur par son voisin. Le grand Sultan, fier et impassible, voit à droite, à gauche tomber comme des victimes du destin la moitié de ses sujets et enfin lui-même à son tour est renversé de son trône.

Puis vient le maître du jeu, celui qui a ordonné toutes les pièces et leur a distribué les rôles. Il les prend et, grandes et petites, les jette pêle-mêle dans une boîte noire.

Voilà l'image du monde.

XXIV. — **Jeux divers dérivés du jeu d'échecs.**

On a établi sur le modèle des échiquiers différents jeux qui en dérivent directement; de ce nombre est le jeu des philosophes, sur lequel un manuscrit de la Bibliothèque Hoanienne, au Musée britannique, nous donne quelques notions :

On l'appelle, dit l'auteur, un combat de nombres, parce que les pions y combattent et luttent ensemble par la manière de compter et de supputer comment on peut prendre le roi de son adversaire et obtenir le triomphe d'après l'insuffisance des calculs de celui-ci.

La tablette sur laquelle on jouait ce jeu était carrée ; l'intervalle de séparation entre les deux armées était de huit cases et seize autres étaient vides. Une moitié des pions était noire ; chaque joueur avait vingt-quatre soldats composant son armée et un d'eux était appelé *pyramide* ou *roi*.

Un tiers des pièces étaient circulaires, formant deux rangées devant le front de l'armée ; un autre tiers des pièces, triangulaires, se plaçaient au milieu et le dernier tiers composant l'arrière-garde étaient carrées, et une de ces pièces, au cinquième rang, était la pyramide.

Chacun des joueurs devait chercher à prendre le roi.

XXV. — **Jeu d'échecs décimal ou jeu du siège d'Anvers.**

Citons, enfin, le jeu royal et militaire du siège d'Anvers, appelé « jeu d'échecs décimal » ; cette invention est due à MM. Bordier, Marcet et Cie, de Paris, qui prirent, pour cette découverte, un brevet en date du 24 avril 1833. Ce jeu était composé de vingt pièces ou échecs pour chaque couleur, elles se distinguaient d'une armée à l'autre par leur couleur différente. Sur la première ligne de ce nouveau jeu, au lieu de huit pions du jeu d'échecs, il y avait six fusiliers, deux grenadiers et deux sapeurs, en tout dix pièces. Sur la seconde ligne, les deux tours, les deux cavaliers, les deux fous, le roi et la reine sont remplacés par deux fortins ou lunettes, deux brigadiers, deux bombardiers et deux officiers, le général et le roi ; soit, en comprenant la première ligne, un total de vingt pièces divisées en neuf séries de marche différente.

Les pièces de l'ancien jeu conservent leur marche et leurs règles, sauf les deux pions des ailes qui, devenus grenadiers, conservent jusqu'à la fin de leur carrière le privilège de faire un ou deux pas en avant. Ils prennent et font échec comme les simples fusiliers.

Les sapeurs, placés aux flancs de la première ligne, avancent et reculent obliquement par grands et petits zigzags de deux cases au plus ou d'une seule ; ils prennent et font échec comme les pions.

Les bombes sont placées entre le brigadier et l'enseigne, elles marchent par sauts, franchissent la case vide ou garnie devant, derrière ou à côté d'elles pour tomber sur la case de leur couleur, prennent la pièce qui s'y trouve et peuvent faire échec au roi. Le sapeur, la bombe et l'enseigne sont les porte-drapeaux de chaque armée et portent sa couleur. Ce jeu comprenait deux damiers se renfermant l'un dans l'autre ; le plus grand avait dix cases sur huit et le petit était formé de huit cases sur dix. Cette suppression d'un rang de cases de chaque côté, disent les inventeurs, devient très importante pour l'économie de l'établissement et pour la commodité du transport. L'étui d'un jeu moyen se met facilement dans la poche comme un livre, n'ayant en largeur que quatre dixièmes de sa longueur ou onze pouces quatre lignes de long sur quatre pouces huit lignes de large et onze lignes d'épaisseur ; le tout ne pèse pas plus de trois livres. L'étui du petit jeu n'a que neuf pouces trois lignes de long sur trois pouces neuf lignes de large et neuf lignes

d'épaisseur. Le jeu comprenait six parties, qui étaient les suivantes :

1° Etui de citadelle qui, étant ouvert, devient place d'armes ou damier, huit cases sur dix ;

2° Etui caserne qui, étant ouvert, devient salle d'armes ou petit damier, dix cases sur huit ;

3° Lits de camp sur lesquels reposent les deux armées d'échecs ;

4° Deux petits salons, casernes ou dortoirs des dames-échecs ;

5° Les deux armées de dames-échecs, c'est-à-dire vingt pions de chaque couleur ;

6° Les deux armées du nouveau jeu, vingt pièces de chaque couleur.

XXVI. — Le jeu des échecs et sa représentation au point de vue artistique.

Les joueurs d'échecs ont été le sujet de bien des tableaux, et l'un des plus célèbres est celui que l'illustre peintre Meissonier exposa au Salon de 1841. Le maître a rarement composé une page aussi remarquable, tant par l'étude des physionomies que par le mouvement général des personnages.

Un peu plus tard, en 1864, un autre peintre de talent, Leleu, exposa au Salon un tableau représentant une partie d'échecs.

Tout le monde connaît « la Partie d'échecs » composée par M. Ferdinand Roybet, dont le talent se plaît à évoquer les scènes flamandes et à les rendre avec une vérité vraiment saisissante. L'œuvre du maître date de 1881, elle est pleine de verve et d'entrain ; les caractères et les figures y sont étudiés avec une grande perfection et c'est une des œuvres les plus remarquables de l'éminent artiste.

Les peintres modernes n'ont pas été les seuls à reproduire dans leurs tableaux des parties d'échecs ; au dix-huitième siècle, l'illustre Boucher a composé également un jeu d'échecs, mais il a emprunté ses personnages au Céleste-Empire ; à cette époque où les objets chinois étaient de bon goût, une partie d'échecs jouée entre la fille de quelque célèbre mandarin et ses bambins ne pouvait manquer d'être plus prisée du public que si l'artiste s'était contenté de mettre des personnages de son temps.

Il existe également un tableau célèbre représentant une partie d'échecs : il est dû à Van der Verf, et il se trouve actuellement au Musée de Dresde.

Les gravures représentant des jeux d'échecs sont également assez fréquentes ; une des plus anciennes est une estampe de Nicolas Arnoult,

qui remonte au dix-septième siècle et qui fait partie de la suite des estampes publiées chez Bonnard.

Au commencement du dix-huitième siècle, Picard, dans une série de frontispices où les personnages sont figurés par de petits Amours court vêtus, a donné la représentation d'une partie d'échecs.

En 1820, Boilly, dans sa suite des jeux, a gravé une planche représentant le Café de la Régence, où les plus célèbres joueurs d'échecs ne manquaient pas de se donner rendez-vous ; chacun des types de personnages représentés est un portrait des plus illustres amateurs de ce genre de distraction, et on trouvera peut-être un jour un document nous faisant connaître ces divers personnages.

Le jeu des échecs a été aussi bien souvent mis au théâtre, et dans *la Magicienne,* de Scribe, il y avait un ballet dont tous les figurants étaient costumés de manière à rappeler les différentes pièces des échecs.

XXVII. — **Poésies sur les échecs.**

Les poètes n'ont pas manqué de décrire ce combat en miniature, et on peut citer les noms de Vida Ducchi et de l'abbé Roman qui ont composé de longs poèmes sur ce jeu.

Dans l'*Encyclopédie méthodique* de Panckouke, on trouve une poésie de près de quatre cents vers composée par M. Ceruti, dans laquelle toutes les pièces du jeu se trouvent personnifiées ; la partie d'échecs est transformée en un combat que l'un des deux rois décrit en ces termes :

Les Noirs, les Blancs, jadis se disputaient la terre.
Deux peuples de leur race éternisent la guerre ;
Opposés d'intérêt, ainsi que de couleur,
Egaux par le génie, égaux par la valeur,
Depuis quatre mille ans ils se battent sans cesse.
Ils sont jaloux de gloire, et non pas de richesse ;
L'avidité jamais n'a terni leurs lauriers :
Une pauvreté noble honore des guerriers.
Deux monarques fameux, chargés de les conduire,
Triomphent tour à tour sans vouloir se détruire.

Le jeu des échecs a tenté la verve des amateurs de charades, et dans le recueil publié en 1767 chez la veuve Duchesne, rue Saint-Jacques, *Au Temple du Goût*, nous trouvons la pièce suivante, qui est fort élégamment écrite :

Nés d'un père commun peut-être en même jour,
Nous sommes trente-deux, tous fort beaux, faits au tour ;
Sous deux chefs différents nous faisons deux armées,

Et de nos commandants nous portons les livrées ;
Quoique ennemis mortels en tout temps et saison,
Nous couchons pêle-mêle en la même maison.
Nous y vivons en paix ; mais nous n'en sortons guère,
Que pour nous déclarer une cruelle guerre.
Celui qui nous commande est tant soit peu poltron ;
Il évite les coups, et craint fort la prison.
La princesse, au contraire, ainsi qu'une amazone,
Aux périls les plus grands expose sa personne.
Au fort de la mêlée un courageux soldat
Souvent change de sexe et gagne le combat.

TROISIÈME PARTIE

LE JEU DE DAMES

I. — Son origine.

On a donné du jeu de dames une étymologie qui, si elle n'est pas bien certaine, n'en est pas moins fort ingénieuse. L'honneur de cette invention ne saurait naturellement revenir à un autre qu'à Palamède, qui aurait institué ce jeu au moment du siège de Troie, spécialement pour charmer les loisirs des malheureuses femmes assiégées ; ce jeu a été dénommé *jeu de dames*. L'auteur de cette attribution ajoute d'une manière fort malhonnête pour le beau sexe, que ce jeu a reçu ce nom parce que sa simplicité le mettait à la portée de celles-là même qui n'avaient pas été favorisées par la nature d'une intelligence bien étendue.



ARMOIRIES DES PEIGNIERS
TABLETIERS
FABRICANTS DE DAMIERS

II. — Le jeu des Latroncules chez les Romains.

De toute façon, le jeu de dames était parfaitement connu des Romains, sous le nom de *Latroncules*, car celui-ci présentait la plus grande analogie avec le jeu que nous pratiquons actuellement; le but était, en effet, le même : il s'agissait de s'emparer de toutes les pièces de l'adversaire jusqu'à ce que celui-ci n'en possédât plus ou qu'il se trouvât dans l'impossibilité



LA PARTIE DE DAMES DE LOUIS XIV

ALLÉGORIE POLITIQUE PROVENANT D'UN CALENDRIER DE LA SECONDE MOITIÉ DU XVIIe SIÈCLE.

de faire un mouvement ; la seule différence qui existait avec le jeu de dames moderne, c'est que certaines pièces étaient douées d'un plus grand rayon d'action et pouvaient, dans certain cas, se porter en avant ou en arrière et même obliquement. Le nombre des pièces était de trente-deux, seize blanches et seize noires, et elles se subdivisaient elles-mêmes en deux catégories : les larrons, qui pouvaient franchir plusieurs cases,



LE JEU DE DAMES

D'APRÈS VAN LOCHOM, XVII[e] SIÈCLE.

et les latroncules ou petits voleurs, qui ne pouvaient avancer que d'une case à la fois.

Le jeu des Latroncules était joué chez les Romains avec une passion dont notre moderne jeu de dames ne pourrait guère nous donner d'exemples ; ainsi, on raconte qu'un certain Canius Julius ayant été condamné à mort par Caligula, le centurion qui vint le chercher pour le conduire au lieu du supplice le trouva tellement engagé dans une partie de *latrunculi*, qu'il ne fit d'abord aucune attention à cette fatale visite. Enfin, lorsqu'il en eut compris le but, il compta ses pièces et celles de son adversaire et pria le centurion de remarquer qu'il avait une pièce de plus que lui, afin, dit-il, qu'après sa mort il ne pût se vanter d'une victoire qu'il n'avait même pas l'espoir de gagner.



PIONS DE DAMIER EN IVOIRE ET EN BOIS SCULPTÉ DES XVᴱ ET XVIᴱ SIÈCLES

(COLLECTION DE M. ALBERT FIGDOR)

III. — Le jeu de la ville chez les Romains.

Un jeu qui était aussi très anciennement en usage chez les Romains était le *jeu de la ville,* ainsi nommé parce que toutes les combinaisons rappelaient les péripéties d'un siège et la lutte établie entre les assiégeants et les assiégés. Ce jeu semble remonter même à une très haute



UNE PARTIE DE DAMES AU XVIIIe SIÈCLE
D'APRÈS UNE GRAVURE DE L'ÉCOLE ALLEMANDE.

antiquité, et Pollux cite un fragment de Cratius provenant de la pièce intitulée les *Fugitifs,* où il est parlé du jeu de la ville, ce qui ferait remonter son invention au cinquième siècle avant Jésus-Christ. Pollux (IX, 98) décrit ainsi le jeu de la ville :

> Un jeu qui demande un grand nombre de pièces, c'est le jeu du *Plinthion,* qui offre des cases formées par des lignes. Le Plinthion s'appelle la « Ville » et chacune des pièces un chien. Les pièces sont partagées en deux camps, selon leur couleur, et l'habileté consiste à entourer et à enlever au moyen de deux dames de la même couleur une dame de la couleur ennemie.

IV. — Le jeu de dames aux quinzième et seizième siècles.

Pendant tout le Moyen Age, on trouve de fréquentes mentions de *jeux de tables,* mais on ne peut pas rapporter cette expression spécialement au jeu de dames, car elle servait également à désigner le jeu des échecs ou le jeu du tric-trac, tous les jeux, en un mot, pour lesquels une table était nécessaire.

Le jeu de dames était alors plus connu sous le nom de tablier ; ainsi, dans le compte du château de Nérac, nous voyons les mentions suivantes : « Ung tablier à jouer aux dames garny de petites platines d'argent ouvrées et de nacre de perles », et en 1574 : « Un tablier de bonays, prisé avecques les dames, 13 sous ».

Quelquefois, le damier est simplement désigné sous le nom de tableau ; ainsi, dans l'inventaire de Puymolinier, dressé en 1554, nous trouvons : « Ung tableau de boys pour jouer aux dames, 36 sous 6 deniers ».

Le damier était généralement d'une seule pièce et destiné à être



LE JEU DE DAMES ET LE JEU DES DÉS
D'APRÈS UNE COMPOSITION DE SÉBASTIEN LECLERC, XVIII[e] SIÈCLE.

posé sur une table ; toutefois, on a fait également des damiers de voyage pouvant se plier en deux.

1597. — Deux escabelles de boys de chesnes avec un damier de pareil boys. (Inv. de la veuve de Nicolaï.)

1598. — Un vieux damier garny de nacre de perles et en aucuns endroictz de petites platines d'argent fort tenu, estant le damier de deux pièces.

Au seizième siècle, on a fait des damiers traités avec grand luxe et d'un travail aussi précieux que les échiquiers dont nous avons parlé plus haut ; ainsi dans l'inventaire de Gabrielle d'Estrées, dressé en 1599, nous trouvons :

Un damier dont les carrez sont de cristal, sous lesquels il y a des petites fleurs émaillées et tout alentour des bordures de petitz chefs d'ormais de bois couverts de cristal, le tout garni d'argent doré, prisé 150 écus.



PIONS DE DAMIER EN BUIS, ORNÉS DE BAS-RELIEFS EN PASTICCIO « PATE DE RIZ »

Portraits des hommes célèbres du commencement du XVIe siècle. — Travail d'Augsbourg.

(COLLECTION DE M. ALBERT FIGDOR)

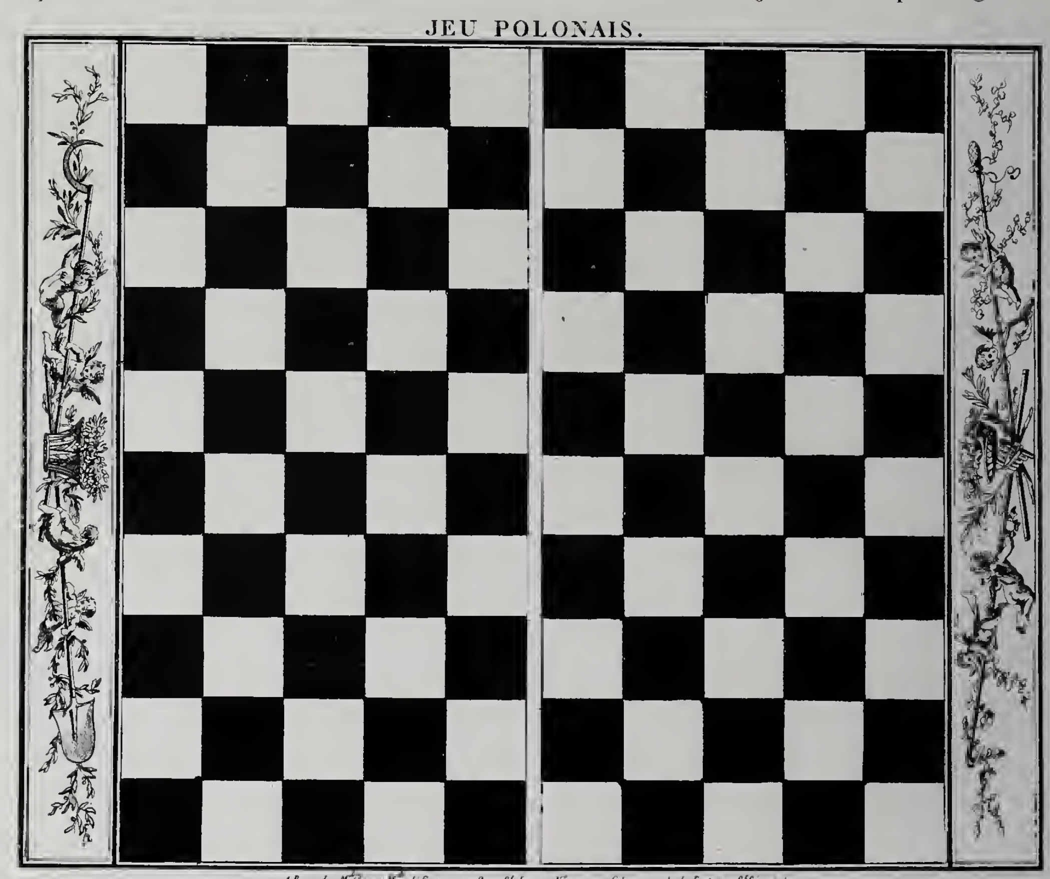


Le Jeu de Dames

V. — Diverses manières de jouer aux dames.

Il existe deux manières bien distinctes de jouer aux dames : à la française ou à la polonaise.

Le jeu de dames à la française se joue sur un damier de soixante-quatre cases alternativement blanches et noires ; l'on emploie vingt-quatre dames, douze noires et douze blanches. Ce jeu n'est plus guère usité qu'en Espagne et en Portugal ; il est du reste de beaucoup le plus ancien et existait déjà au dix-huitième siècle.



LE DAMIER POLONAIS

PUBLIÉ CHEZ CHÉREAU, RUE SAINT-JACQUES, XVIII[e] SIÈCLE.

Pour le jeu de dames à la polonaise, celui qui se joue encore actuellement, on se sert d'un damier à cent cases et l'on emploie vingt dames ou pions. D'après La Condamine, les dames à la polonaise furent inventées à Paris par un officier du régent, qui jouait habituellement avec un étranger, appelé vulgairement *le Polonais*. Le même savant assure qu'elles firent leur



LE JEU DE DAMES

première apparition vers 1723 dans un café établi à l'hôtel de Soissons.

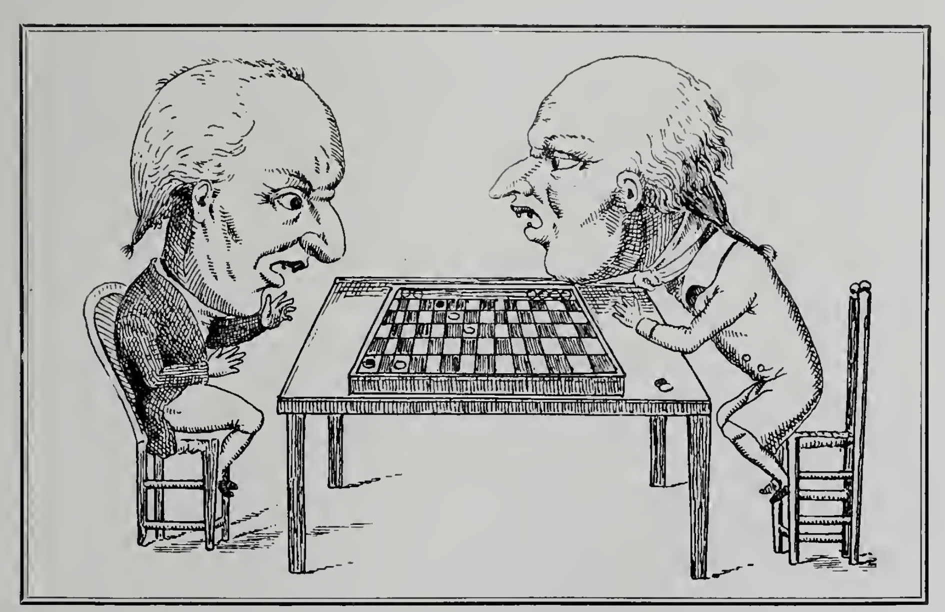
Le journal de Lazare Duvaux, le grand fournisseur de toutes les maisons élégantes du dix-huitième siècle, nous montre qu'il livra, à la date du 15 juin 1755, à Mme de Pompadour « un damier polonais en cuir avec ses dames en palissandre ».



LE SECRET DU PLAISIR
D'APRÈS UNE VIGNETTE DE BERQUIN, XVIIIe SIÈCLE.

A peu près à la même époque, la céramique étant fort à la mode, on fabriqua des damiers en faïence.

Le damier était quelquefois marqué sur une table ordinaire, mais plus souvent on s'est servi d'une tablette, où une incrustation de bois de différentes couleurs indiquait les cases. De chaque côté du damier se trouve alors une boîte à coulisse pour ranger les pions. Dans un manuel de jeu de 1837, on nous fait observer qu'on ne joue que deux personnes aux dames, en se plaçant en face l'un de l'autre ; on offre à choisir la couleur des pions,



UN COUP DIFFICILE, D'APRÈS UNE GRAVURE DE LA RESTAURATION.

car chaque adversaire a sa couleur particulière. Si l'on joue avec une dame, il faut lui donner les pions noirs, afin de faire ressortir la blancheur de sa main.

Le jeu de dames est le passe-temps favori des Arabes, et, en parcourant les rues d'Alger, il n'est pas rare de rencontrer deux indigènes, gravement assis sur leurs talons, suivant avec intérêt les péripéties d'une partie de dames, non pour l'appât du gain, car le bénéfice de nombreuses parties se réduit le plus souvent à une tasse de café d'un sou. Quelquefois, on attache, pendant le jeu, une branche d'asperge ou d'arbre au turban du vaincu, comme chez nous les soldats, au jeu de la drogue,



LES RÈGLES DU JEU DE DAMES
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DU XIX[e] SIÈCLE.

enfourchent leur nez avec une épingle de blanchisseuse. Chez les Orientaux, la manière de jouer aux dames est la même que la nôtre, à cette exception près qu'on ne peut pas prendre les pions en arrière.

VI. — Les plus anciens traités sur le jeu de dames.

On a composé, à une époque très ancienne, des traités sur le jeu de dames, et l'un des plus célèbres est celui qui fut publié en 1547 par Antonio Torquemada.

Le premier traité français ne parut qu'en 1668 ; il était du Père Mallet.



PIONS DE DAMIER EN BUIS, ORNÉS DE BAS-RELIEFS EN PASTICCIO « PATE DE RIZ »

Portraits des dames célèbres du commencement du XVIe siècle. — Travail d'Augsbourg.

(COLLECTION DE M. ALBERT FIGDOR)

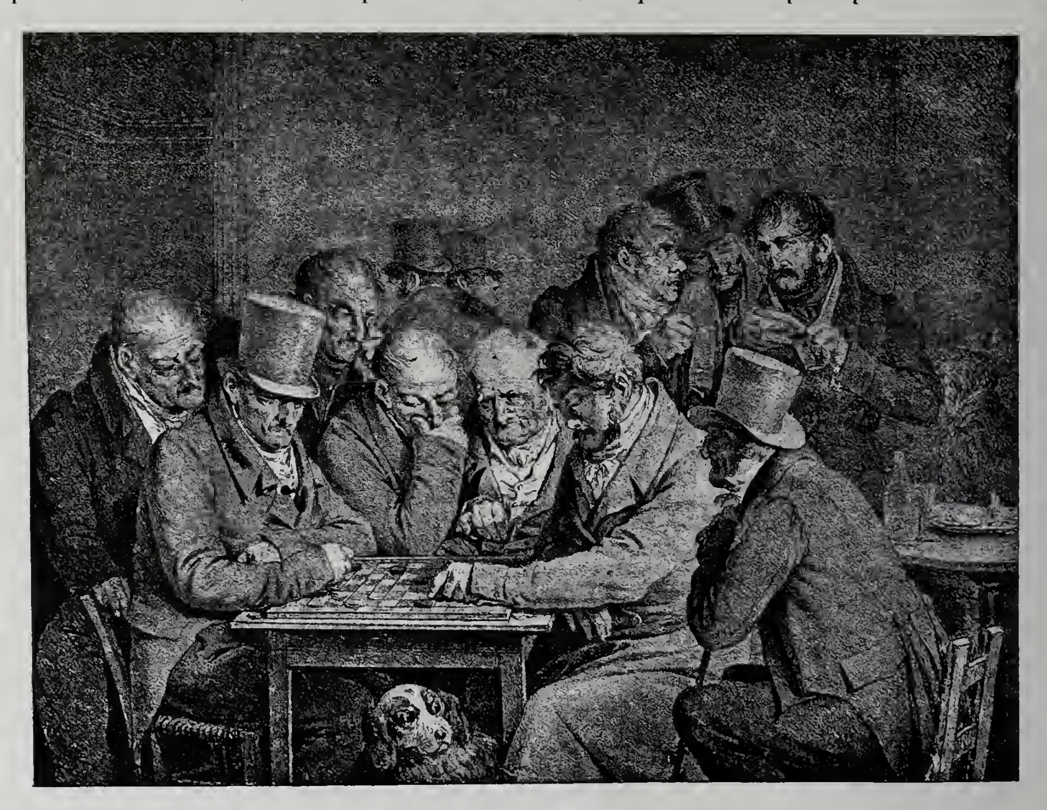


UNE PARTIE DE DAMES

DANS UN CAFÉ DU PALAIS-ROYAL SOUS LA RESTAURATION,
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE BOILLY.

VII. — Le jeu de dames, d'après les anciennes estampes.

Il existe quelques gravures représentant le jeu de dames et nous citerons, entre autres, celle qui a été gravée par Van Lochom dans la manière de Callot : elle représente deux personnages absorbés dans une partie de dames, tandis que le troisième, disparaissant presque en entier



LE JEU DE DAMES
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE BOILLY.

sous un immense feutre, semble comploter quelque noir dessein. Le jeu de dames a servi à la fin du dix-septième siècle à décorer un de ces calendriers, d'aspect monumental, qui étaient alors tout à fait à la mode. D'un côté, on voit Louis XIV désigné dans la légende par « Le Franck »; il a pour adversaire l'Espagnol désigné par « Don Diègue » qui se trouve conseillé par la Hollande, qui lui présente une bourse pleine d'or. Au second plan se tient un personnage destiné à caractériser l'Allemagne et auquel on a donné comme attributs deux pipes qu'il porte croisées sur son chapeau à la manière d'une cocarde. L'estampe est intitulée : Les glorieuses conquêtes de la France, galamment représentées sous la figure des jeux de dames, de cartes et de dés, avec l'explication curieuse et morale en forme de dialogue comique où l'on voit l'hu-

Le Délassement des Politiques.



meur, le génie et les intérêts des nations qui sont en guerre avec elle.

A peu près à la même époque, Nicolas Arnoult a publié une estampe représentant une partie de dames (1). Citons encore une fort jolie eau-forte du dix-huitième siècle, de M. L.-M. Bonnet sur le même sujet.

Dans les œuvres de Berquin, une des vignettes, intitulée le *Secret du plaisir*, montre d'une part une jeune fille studieuse appliquée au travail, tandis qu'à côté d'elle sa jeune sœur, après avoir jeté à terre sa poupée, repousse du pied un damier qui n'offre plus pour elle aucun attrait.



LES JOUEURS DE DAMES
D'APRÈS UNE COMPOSITION DE JOHN BURNET, XIXe SIÈCLE.

Boilly a publié deux estampes, où sont figurées des parties de dames ; l'une d'elles représente l'intérieur d'un café au Palais-Royal et nous montre l'occupation favorite des jeunes gens désœuvrés au temps de la Restauration. Dans les caricatures parisiennes, nous trouvons une pièce intitulée : *les Délassements des politiques,* où l'on aperçoit au premier plan deux personnages grisonnants qui étudient les combinaisons d'une partie de dames acharnée.

La gravure qui représente la *dame soufflée* est à peu près de la même époque ; le sujet du jeu s'explique de lui-même et l'artiste aurait pu se dispenser de placer, au dernier plan de sa composition, le petit char destiné vraisemblablement à l'enlèvement de la dame soufflée.

Signalons, enfin, le damier compteur (2), qui fut inventé vers 1850 ; dans ce jeu, toutes les cases sont numérotées et le gain de la partie est attribué à celui qui a atteint le plus haut chiffre.

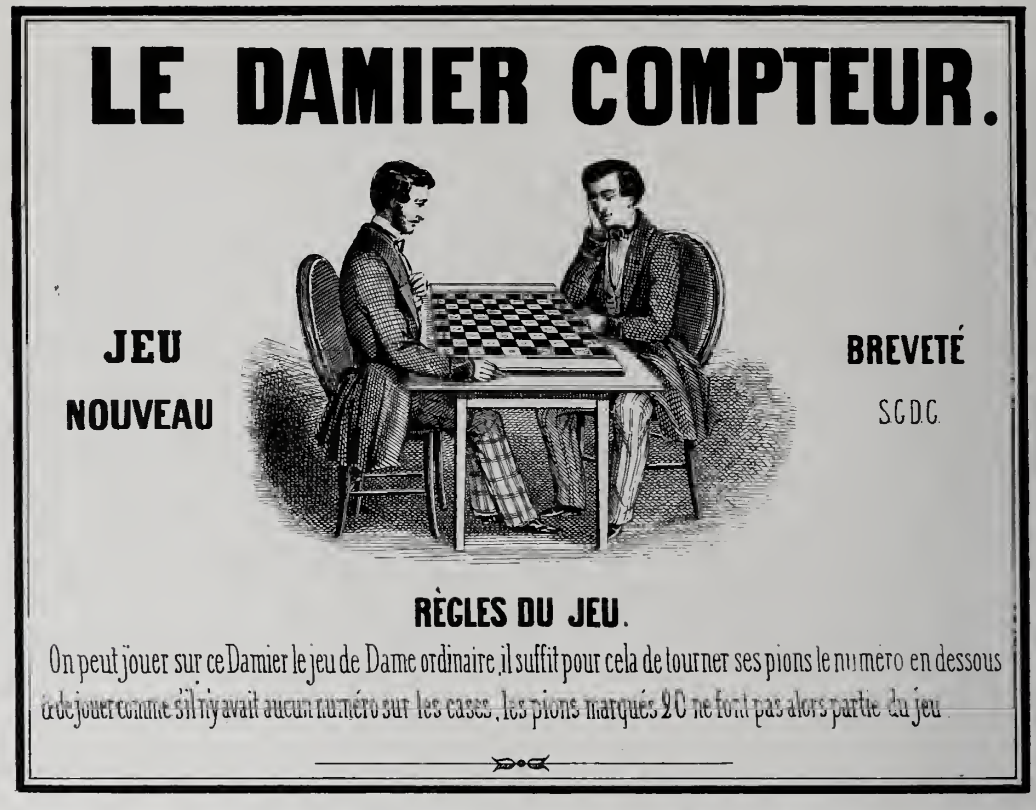
---

(1) Cette estampe fait partie de la suite des gravures de modes publiées chez Bonnard, à la fin du dix-septième siècle. L'épreuve, qui est conservée à la Bibliothèque nationale, porte la date de 1692.

(2) La règle du jeu de damier compteur est assez simple : chaque joueur place ses pions le numéro en dessus et sur les numéros correspondants de chaque case ; lorsqu'un des joueurs est arrivé à dame, il couvre son pion avec un de ceux marqués 20 qui sont restés entre ses mains. A la fin de la partie, chaque joueur compte les pions qui lui restent et il les additionne avec les numéros des pions pris à son adversaire. Le gain de la partie est attribué à celui qui a atteint le nombre le plus fort.

VIII. — **Enigme sur le jeu de dames.**

On a choisi le jeu de dames pour en faire le sujet d'une énigme



PROSPECTUS ACCOMPAGNANT LE JEU DU DAMIER COMPTEUR
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE PUBLIÉE VERS 1850.

fort bien comprise et dont la solution n'est certes pas bien difficile à trouver :

Un père a plus d'enfants que dix autres familles ;
Dès l'abord il offre à vos yeux
Plus de cinquante de ses filles,
Et ce nombre prodigieux,
En deux moitiés justement se partage,
L'une est en habit blanc, et l'autre en habit noir :
Sur elles bien souvent on peut encore voir
Vingt-quatre autres enfants en pareil équipage ;
Aller, venir, y faire maint voyage.
Les uns ont assez de bonheur
Pour arriver sans perte et sans malheur
Au but qui fait leur espérance ;
Mais la plupart, par imprudence,
Périt au milieu du chemin ;
Et de leurs ennemis augmente le butin.

LA DAME SOUFFLÉE

D'APRÈS UNE CARICATURE PUBLIÉE DANS LE *Goût du jour* (RESTAURATION).

QUATRIÈME PARTIE

LE JEU DES DÉS

I. — Origine égyptienne des dés. — Leur usage chez les Grecs.

Le jeu des dés a été connu des anciens Egyptiens, et dans les sarcophages que les fouilles récentes amènent de jour en jour dans nos musées, on trouve assez fréquemment des dés qui ont la forme de pyramides superposées et dont les faces sont des triangles ; le Musée du Louvre possède des spécimens très variés de ces espèces de dés.

Pour le temps d'Homère, nous avons dans l'*Odyssée* un témoignage de



UNE PARTIE DE DÉS A L'ÉPOQUE GRECQUE
D'APRÈS UNE COMPOSITION DE FRAGONARD, XVIIIe SIÈCLE.

l'existence de ce jeu ; dans un chapitre de cette œuvre, nous voyons, en effet, les prétendants à la main de Pénélope assis sur des peaux de bœufs devant la porte d'Ulysse et jouant aux dés.

Les Grecs jouaient aux dés pendant le *Symposion* et se servaient de trois dés au début, puis, plus tard, de deux, que l'on jetait dans des



UNE MAISON DE JEU A L'ÉPOQUE DE LA RENAISSANCE

D'APRÈS UNE MINIATURE SUR VÉLIN

(COLLECTION DE M. ALBERT FIGDOR)

cornets échelonnés à l'intérieur, afin d'éviter les tricheries. Chaque coup de dé avait un nom ; le meilleur, ou coup d'Aphrodite, était pour les Grecs celui des trois six ; le plus mauvais, ou coup du vin, était celui des trois as.

Dans un fragment de Sophocle, conservé par Eustache, on nous donne Palamède comme l'inventeur des dames et des dés. Puis, Pausanias nous dit que, dans une peinture du Lesché de Delphes, Palamède et Théreste étaient représentés jouant avec des dés de l'invention de Palamède.

II. — De la passion des Romains pour le jeu des dés.

Les empereurs romains se livraient avec passion au jeu des dés, et l'on raconte que Caligula, lorsqu'il se trouvait avoir perdu de grosses sommes



UNE PARTIE DE DÉS A L'ÉPOQUE ROMAINE
D'APRÈS UNE COMPOSITION DE FRAGONARD, XVIIIe SIÈCLE.

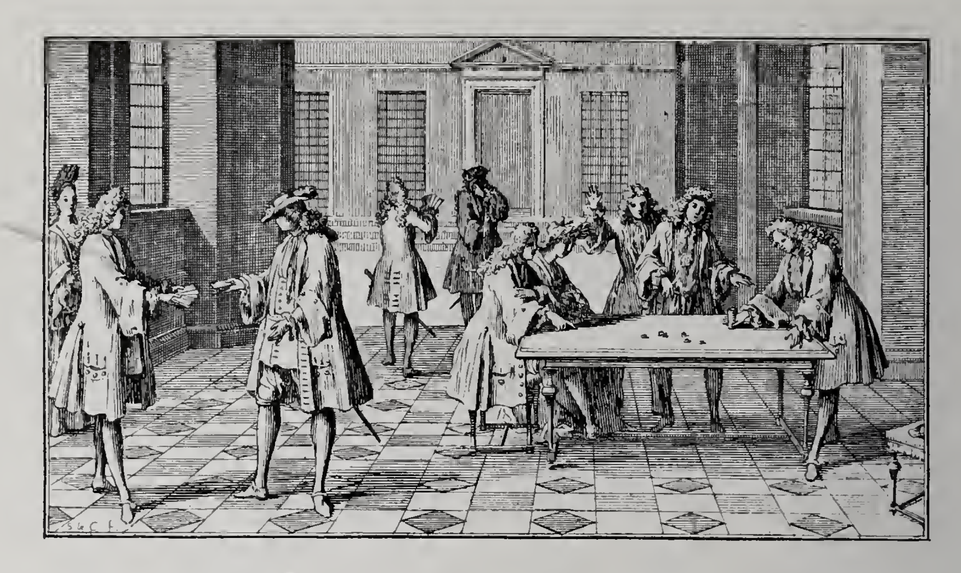
d'argent à ce jeu, condamnait à mort un certain nombre de chevaliers romains, dont il confisquait les biens pour payer ses dettes. Claude oubliait de manger pendant des journées entières, tant il se livrait avec passion à ce jeu.

Valère Maxime rapporte une méprise dont le jeu des dés fut cause et qui occasionna une guerre sanglante entre une des colonies grecques, qui abondaient sur les bords de la Méditerranée, et la République romaine :

Car Columnius, roi des Véiens, jouait aux dés et venait d'amener un coup des plus heureux : « Tue ceux-là », s'écria-t-il, parlant à son adversaire. En ce moment entraient des ambassadeurs romains ; les gardes, trompés par les paroles du roi, prirent pour un ordre sa plaisanterie, se jetèrent sur les envoyés et les mirent à mort.

III. — Diverses manières de jouer aux dés.

Il y avait plusieurs manières de jouer aux dés chez les anciens ; les deux principales étaient les suivantes, d'après l'*Encyclopédie :*

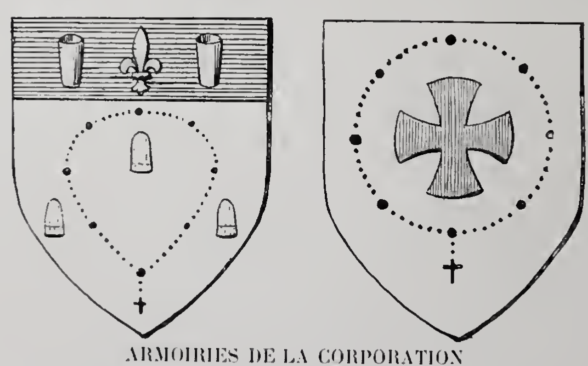


LE JEU DES DÉS, D'APRÈS UN FRONTISPICE DE SÉBASTIEN LECLERC, XVIIIe SIÈCLE.

La première, qui fut toujours en la mode, était la râfle, que nous avons adoptée : celui qui amenait le plus de points emportait ce qu'il y avait. La seconde manière, généralement pratiquée chez les Grecs et les Romains, était celle-ci : celui qui tenait les dés nommait un coup qu'il souhaitait avant de jouer ; quand il l'amenait, il gagnait le jeu. D'autres fois, il laissait à son adversaire le choix de nommer le coup.

IV. — Corporation des fabricants de dés au treizième siècle.

La tradition attribue à Philippe-Auguste l'introduction en France du jeu de dés, mais il semble plutôt que, depuis l'époque romaine, cette manière d'aventurer son argent n'ait jamais été complètement perdue ; de toute façon, la consommation des dés était bien considérable à Paris, puisqu'il y avait une corporation spéciale d'ouvriers occupés à leur confection ; on les appelait les *détiers* ou *déciers* et ils travaillaient également l'ivoire



ARMOIRIES DE LA CORPORATION DES PATENOSTRIERS ET DES DÉCIERS



UNE PARTIE DE DÉS SOUS LOUIS XIV

D'APRÈS UNE GRAVURE ALLÉGORIQUE TIRÉE D'UN CALENDRIER DE LA SECONDE MOITIÉ DU XVIIe SIÈCLE.

et le laiton. Les patenostriers, ou faiseurs de chapelets, fabriquaient également les dés à jouer.

1260. — Quiconque veut estre deycier à Paris, ce est à savoir féseurs de dés à tables et à eschiès d'os et d'yvoire de cor et de toute autre manière d'estoffe et de métal, estre le peut franchement. (*Reg. d'Etienne Boileau*, tit. LXXI.)

V. — Brelant ou table servant à jouer aux dés.

On pouvait jouer aux dés sur n'importe quel meuble et il n'est même pas rare de voir les soldats jouant sur le sol ; pourtant, dès le treizième siècle, pour donner aux joueurs plus de commodités, on se servait d'une table spéciale appelée *brelant* :



LE BRELANT
D'APRÈS UNE CARICATURE DE CALLOT, XVII[e] SIÈCLE.

XIII Siècle.

Un berlenc aporte et trois dez
Delez le jougleor s'asist
Tout coiement et se li dist :
Amis fet il veus tu jouer
Rois, quel berlenc por haseter
Et s'ai trois dez qui sont pleniers.

(*Fabl. de saint Pierre et du jougleor.*)

1409. — Plusieurs compaignons jouans aus dez sur une table ou breleng. (Arch. JJ' 163, pièce 295.)

VI. — Poésie sur le jeu des dés aux treizième et quatorzième siècles.

Le jeu des dés a été souvent chanté par les poètes et, dès le treizième siècle, le trouvère Rutebeuf en parle en ces termes dans *li Diz de la griesche d'yver* :

Li dé qui li détier ont fet
M'ont de ma robe tout desfet
Li dé m'ocient
Li dé m'aguetent et espient
Li dé m'assaillent et deffient
Ce poise moi.

Eustache Bonchamps, au quatorzième siècle, consacre une pièce de vers tout entière au jeu des dés ; elle est intitulée : *le Dit du gieu des dez*.



Le Jeü de Dez.

On ne reconoist que troptard
Tous les maux que la Chanse cause,
Y gagne t'on; c'est pur hazard,
Et L'hymen est la mesme chose.

A Paris chez N. Arnoult rue de la Fromagerie a l'Image S. Claude aux Halles Avec Pri. du Roy. 1652.

Sous Charles VI, la passion du jeu avait libre carrière ; à cette époque, le premier tripot s'établit en titre en plein hôtel de Nesle, « où estoit, dit Eustache Deschamps, messeigneurs de Berry, de Bourgogne et plusieurs autres ».

Là maints gentilshommes très haulx
Y ont perdu armes et chevaulx,
Argent, honour et seigneurie
Dont c'étoit horrible folie.

On y perdait même la vie, car les querelles y étaient fréquentes et l'on passait sans façon du cornet au poignard ou à la dague.

VII. — Anecdote sur le jeu des dés.

Un jour, Louis XI, se trouvant dans un endroit où il y avait beaucoup de gens, eut besoin de faire écrire quelque chose ; il avise un jeune



Pal sangue' Mr. l'Prieur v la l'coup

LES JEUX DE HASARD

D'APRÈS UNE GRAVURE ALLÉGORIQUE DE L'ÉPOQUE RÉVOLUTIONNAIRE.

clerc portant un écritoire pendu à sa ceinture et l'appelle pour lui servir de secrétaire ; mais le clerc, en ouvrant son écritoire, en fit tomber des dés :



Picard Inv

DEMOCRITE

Joyeux Censeur je m'aperçois
Que tu veux compter par tes doits
Les extravagantes saillies
Les egarements, les folies
Qui regnent parmi les humains
Mais tous tes efforts seront vains
Aucun nombre ne peut suffire
Crois moy, contente toy d'en rire

A Paris chez Daumont rue de la Feronnerie

» Eh donc ! demanda le roi, qu'est-ce que ces dragées ? — C'est un remède contre la perte, Sire. — Ah ! fit le roi avec son fin sourire, voilà qui est bien répliqué ; viens çà, tu es à moi. »

Et il le prit à son service, du moins est-ce Brantôme qui l'assure, car il aimait les vives reparties et il ne doutait pas qu'on pût faire d'un joueur bien avisé un serviteur utile.



UNE PARTIE DE DÉS AU XVIII[e] SIÈCLE
D'APRÈS UNE VIGNETTE CONTEMPORAINE

De tout temps, les dés ont été considérés comme jeu d'argent bien plus que les cartes, et les joueurs peu scrupuleux n'ont pas manqué d'influencer le sort pour augmenter en leur faveur les chances de gain. Dans ses *Historiettes,* Tallemant des Réaux raconte les combinaisons, plus ingénieuses qu'honnêtes, d'un aventurier de cette époque :

Il y a vingt-six ou vingt-sept ans qu'un Espagnol, nommé Pimental, escroqua tout l'argent du jeu par une fourberie bien préméditée : il achepta tout ce qu'il trouva de dez en Flandres, d'où ils viennent à Paris ; puis, il en fit faire une grande quantité de façon qu'on ne remarquoit point la tromperie, et que ce n'estoit que par la suitte du jeu et par la connaissance qu'il en avoit luy seul qu'on en pouvoit tirer avantage ; après par gens interposez il fit achepter, en donnant un peu plus qu'ils ne valoient, tout ce qu'il y avoit de dez à Paris ; les marchands en firent venir des Flandres. Ainsy voylà Paris tout plein des dez de Pimental, il vient et gaigna tout l'argent des joueurs. Il fit assez de libéralitez à la mode d'Espagne, à ceux qui le voyoient jouer. Quand il fut à Venise, où il alla au sortir d'icy, il escrivit sa finesse et se mocqua fort de nos gens. A cette heure, tout le monde apprend à pipper, sous prétexte que ce n'est que pour se défendre des pippeurs.

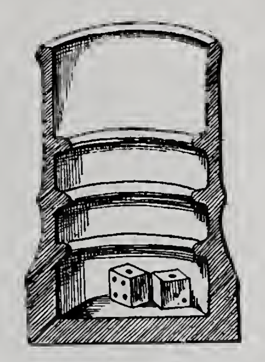
VIII. — **Interdiction de ce jeu.**

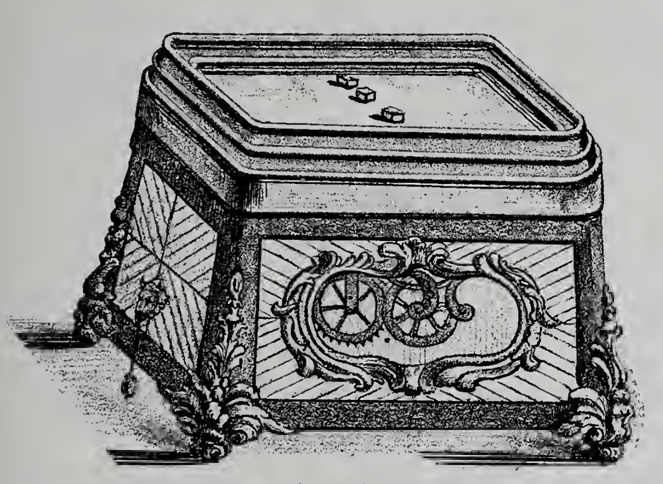
Les dés furent, à plusieurs reprises, défendus par des édits royaux et notamment par saint Louis ; mais, malgré toutes ces prohibitions, ils

ne disparurent jamais complètement, et, s'ils sont maintenant moins en faveur, c'est qu'ils se trouvent remplacés par les cartes à jouer, dont les effets, au point de vue de la morale, ne sont pas moins redoutables.

IX. — Cornets servant à lancer les dés et jeux des dés mécaniques.

On se servait autrefois de la main pour brouiller les dés et les lancer en l'air, mais, en raison de la facilité que le joueur pouvait y trouver à corriger les écarts de la fortune, la main fut bientôt remplacée par un cornet ; celui-ci affecta différentes formes : on en fit qui étaient ouverts aux deux bouts, d'autres qui étaient munis à l'intérieur de degrés, le long desquels les petits cubes d'ivoire devaient tomber en cascadant, pour que toute fraude fût ainsi rendue impossible. En 1738, un mécanicien, nommé Gallondi, inventa un jeu de dés mécanique, qui est conservé encore aujourd'hui à l'Observatoire de Paris; le coffre qui le renferme se compose d'un rouage fort simple, que les joueurs mettent en marche en tirant une cordelette. L'un des axes du mouvement porte dix-huit bras, à chaque extrémité est fixé un dé qui présente l'une de ses faces ; le système se compose donc de dix-huit dés, mais, comme il n'en paraît que trois lorsque s'arrête le mouvement et que chacun d'eux ne laisse voir que l'un des six côtés dont il est pourvu, les trois faces visibles prouvent qu'il n'était tenu compte que de trois dés.


CORNET MUNI, A L'INTERIEUR, DE DEGRÉS


JEU DES DÉS MÉCANIQUES
INVENTÉ PAR GALLONDI, XVIIIe SIÈCLE.

La règle de ce jeu devait être analogue à celle du jeu à trois dés, appelé vulgairement « zanzibar » et d'après laquelle tous les points sont comptés pour leur valeur réelle, à l'exception de l'as et du six qui représentent le premier cent points et le second soixante.

L'application d'un système de rouages à ce jeu supprimait les cornets et rendait les fraudes impossibles.

Cette idée d'un mécanisme destiné à brouiller les dés fut reprise en 1821

par un M. Jernstedt, qui, à la date du 30 juin de cette année, fit enregistrer un brevet relatif à une boîte mécanique propre à amener toutes les chances du jeu des dés ; elle est formée extérieurement d'une boîte en bois, en métal ou en écaille, renfermant le mécanisme qui consiste lui-même en deux plaques de cuivre de deux pouces un quart de diamètre et de quinze lignes de haut, réunies par trois colonnes de même métal. Cet assemblage forme une cage dans laquelle sont ajustées les pièces qui font mouvoir les dés. Ces pièces sont : deux petites roues en cuivre



LES FUNESTES EFFETS DE LA PASSION DU JEU DES DÉS
D'APRÈS UNE GRAVURE DU DÉBUT DU XIX[e] SIÈCLE.

ou en acier, portant chacune six dents et sur lesquelles sont fixés les dés qui sont formés de deux morceaux circulaires en ivoire, sur les côtés desquels sont marqués de petits points noirs, depuis un jusqu'à six, disposés comme sur les dés ordinaires; deux branches d'acier, dont l'une des extrémités, qui est recourbée, est engagée entre les dents des roues ; l'autre extrémité de chacune de ces branches est attachée par une petite vis à la tige centrale, qui est disposée de manière à pouvoir aller et venir, un ressort d'acier la pousse avec violence lorsqu'on appuie sur le bouton de la vis qui réunit les branches à cette tige. Par cette disposition, on fait tourner avec rapidité les deux dés en ivoire qui sont fixés sur les roues et on les arrête à volonté en repoussant la tige sur le ressort.

L'un des dés se meut plus rapidement que l'autre, ce qui provient de l'inégalité de la longueur des dents des roues et de celle des branches

qui engrènent ces roues ; de cette façon, les dés ne s'arrêtant pas ensemble, si on veut les laisser courir jusqu'à extinction de leur mouvement, toute combinaison est rendue impossible.

X. — Représentation artistique du jeu des dés.

Une des plus belles représentations du jeu des dés se trouve dans un tableau de Murillo, qu'on peut voir au musée de Dresde, qui contient tant de chefs-d'œuvre des peintres de toutes les écoles.



SOLDATS ROMAINS JOUANT AUX DÉS
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR BOIS DU XVI[e] SIÈCLE.

Ce sujet a également tenté de nombreux graveurs, et, au seizième siècle, on a souvent représenté les joueurs de dés s'en remettant au hasard de ce jeu pour savoir auquel d'entre eux la robe du Christ tomberait en partage.

Stella tire du jeu une moralité tout à fait consolante pour les malheureux joueurs :

Ce cadet assez raffiné,
Voyant que la chance a tourné,
Brouille les dés et les bricole ;
Et cet autre, s'en voyant tondu,
Avec son toutou se console.

XI. — Fable sur le jeu des dés.

On a fait au dix-huitième siècle, sur le jeu des dés, une petite pièce



LES DEZ

D'APRÈS UNE COMPOSITION DE CLAUDINE BOUZONNET STELLA, XVIIe SIÈCLE.

de vers où l'auteur donne la parole aux deux petits cubes d'ivoire qui vont décider du sort de la partie :

Sortis d'un animal grossier de sa nature,
Lecteur, nous sommes deux d'une même figure.
Travaillés avec art, voici notre tableau.
Quoique blancs en naissant, on nous noircit la peau ;
Par nous, deux combattants se disputent la gloire,
Et, par nous, l'un d'eux remporte la victoire ;
Chaque athlète à son tour, nous mettant en prison,
Nous y tient avec bruit dans l'agitation ;
Mais quand avec éclat son caprice nous chasse,
Sur le champ de bataille à l'instant renversés,
De l'un nous faisons la disgrâce ;
De l'autre le bonheur : mais c'est en dire assez.

CINQUIÈME PARTIE

LES OSSELETS

I. — Antiquité de ce jeu.

Au temps fabuleux de la Grèce, les osselets semblent avoir été l'un des jeux auxquels se livraient les plus fameux guerriers. Homère raconte que Patrocle, apparaissant à Achille endormi, lui rappela le meurtre d'Amphidamas qu'il avait fait périr dans un mouvement de fureur un jour qu'il était occupé à jouer aux osselets.



LA JOUEUSE D'OSSELETS
STATUE ANTIQUE ATTRIBUÉE A POLYCLÈTE.

Les anciens Grecs envisageaient les osselets comme un des attributs de la jeunesse, et c'est pour cette raison que, dans le groupe des Trois Grâces, celle du milieu était représentée tenant un osselet à la main.

Le jeu des osselets était autrefois considéré plutôt comme un jeu réservé aux femmes, mais les jeunes gens prenaient également grand plaisir à ce divertissement. Pollux a parlé de ce jeu et il en donne la description suivante :

On se sert de petites pierres, de cubes ou d'osselets au nombre de cinq. On les jette en l'air et on cherche à les recevoir sur le revers de la main. Si l'on ne réussit qu'en partie, il faut reprendre les osselets tombés à terre avec les doigts ; c'est surtout un jeu de femme.

Parmi les peintures représentant ce jeu, il en est une célèbre au musée de Naples : c'est une peinture monochrome sur marbre, signée Alexandre d'Athènes.

L'*astragalisme* était le nom sous lequel on désignait le plus fréquemment le jeu des osselets ; ce nom venait probablement du mot *astragale* servant à désigner la forme contournée de ces petits os.

II. — Fabrication des osselets. Valeur respective de chacune de leurs faces.

Comme ce jeu était autrefois très répandu, on faisait des osselets artificiels fabriqués avec de l'ivoire, du bronze et quelquefois même avec des matières précieuses. L'osselet présente quatre faces d'un aspect différent : des deux plus larges, l'une est concave et l'autre convexe ; des deux plus étroites, l'une est plate et l'autre sinueuse. Suivant le rapport des auteurs anciens, ces faces avaient chacune un nom et correspondaient à une valeur numérique :



LES PETITS JOUEURS D'OSSELETS
D'APRÈS LE KINDERSPEEL DE KATZ, XVIIe SIÈCLE.

Le côté plan (*planum*) égalait un.

Le côté concave (*supinum*) égalait trois.

Le côté convexe (*pronum*) égalait quatre.

Le côté sinueux (*tortuosum*) égalait six.

Le jeu consistait simplement à jeter les osselets comme les dés et à interpréter le coup selon les conventions du jeu, soit que le jeu fût basé sur la valeur numérique des faces, soit qu'on ne tînt compte que de la figuration du coup.

On jouait avec quatre osselets, dit Eustache ; les coups qui pouvaient se présenter étaient au nombre de trente-cinq. Les uns tiraient leur nom des dieux, les autres des héros, ceux-ci d'hommes illustres, ceux-là de courtisanes, d'autres enfin d'événements, soit par louange, soit par moquerie.

III. — Les osselets servant comme jeu d'adresse et comme jeu de hasard.

Il y avait chez les Grecs et chez les Romains deux sortes de jeux d'osselets : un jeu d'adresse et un jeu de hasard.



LA JOUEUSE D'OSSELETS, D'APRÈS LA GRAVURE DE CHARDIN, XVIIIe SIÈCLE.

Dans le jeu d'adresse, on employait huit osselets ou seulement cinq ; il comprenait une grande variété d'exercices, demandant de l'agilité, de l'habileté et un coup d'œil sûr.

Pour le jeu de hasard, on se servait de quatre osselets marqués de points sur les quatre faces. On jetait les osselets ensemble et on comptait le total des points donnés par les faces supérieures. Le plus mauvais

coup était appelé le « chien » et comprenait les quatre as ; le plus heureux, appelé le « coup de Vénus » ou « coup royal », consistait à amener en même temps : As, trois, quatre et six.

Quand les joueurs jouaient à qui aurait le plus haut point, le jeu était alors appelé *plustobolinda.*

IV. — Symbolisme des osselets.

Les osselets ont été considérés également comme un symbole de



INTÉRIEUR D'UN ATELIER DE DESSIN
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE CHARLET
ÉCOLIERS JOUANT AUX OSSELETS.

légèreté de caractère ; l'*Improvisateur français* cite à ce sujet deux petites anecdotes assez intéressantes :

Le jeu des osselets était fort en vogue, dit-il, parmi les enfants des Grecs. C'est pour cela que Phraates, roi des Parthes, envoya des osselets d'or à Démétrius, roi de Syrie, pour lui reprocher sa légèreté.

Héraclite pleurait sans cesse sur la folie des hommes, ajoute-t-il encore ; les Ephésiens le voyant jouer aux osselets avec des enfants, il leur dit : « J'aime mieux jouer aux osselets avec des enfants que de m'occuper de vos affaires. »



LA RANGETTE AUX OSSELETS

D'APRÈS UNE COMPOSITION DE KARNÉIJEFF, XIXe SIÈCLE.

V. — Le jeu des bibelots au quinzième siècle.

Pendant le Moyen Age, le jeu des osselets semble avoir été désigné sous le nom de jeu des *bibelots;* c'est, du moins, ce qu'il est permis de



LE JEU DES OSSELETS
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE LEPRINCE, 1823.

conclure d'après la définition de Robert Etienne et d'après un texte des Archives nationales.

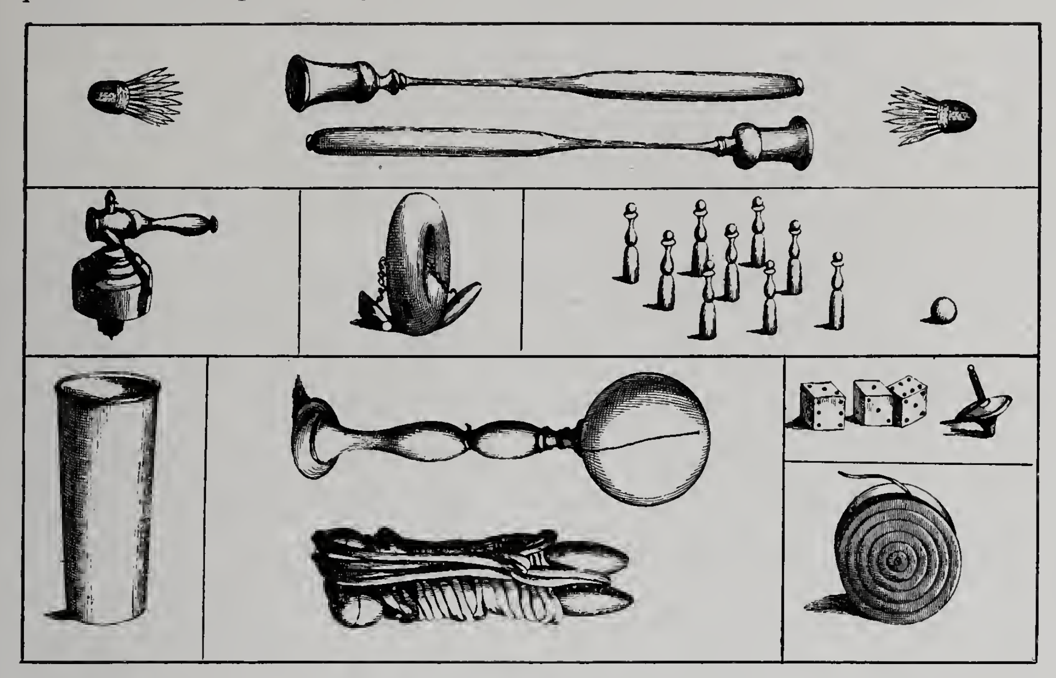
1454. — Jehan Crousel et Jehan Doulchis dirent qu'ilz avoient des bibelotz, et lesd. Jacotin et supliont dirent qu'ils estoient contens de y jouer. (*Arch.*, JJ. 184, p. 480.)

1469. — Lesquels compaignons jouoient l'un contre l'autre à un jeu nommé aux bibelos. (*Arch.*, JJ. 195, pièce 243.)

VI. — Représentation artistique du jeu des osselets.

Dans l'antiquité, il y avait une œuvre d'art célèbre connue sous le nom de groupe des *Astragalizontes* ou joueurs d'osselets, qui représentait deux enfants nus jouant avec des astragales. Il existe encore dans nos musées une statue antique, *la Joueuse d'osselets*, attribuée à Polyclète, qui est justement célèbre.

Au dix-huitième siècle, Chardin a représenté dans une de ses compositions une jeune fille assise devant une table sur laquelle on distingue quatre osselets posés à plat.



DIVERS JEUX EN USAGE AU XIXe SIÈCLE
MODÈLES TIRÉS DE L'ALBUM D'UN FABRICANT DE JOUETS CONTEMPORAIN.

Au dix-neuvième siècle, un peintre russe, M. Karnéijeff, nous a montré, par une de ses compositions, la manière dont on joue aux osselets dans son pays ; c'est plutôt le jeu de la rangette, car les astragales sont placées debout sur deux rangs comme des quilles, et il s'agit, au moyen d'un autre osselet que le joueur tient dans la main, d'en abattre le plus grand nombre possible du même coup.



LE JEU DES OSSELETS
D'APRÈS UN ALPHABET ILLUSTRÉ DU COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE.

Charlet a représenté l'intérieur d'un atelier de dessin et il montre deux gamins abandonnant leur travail pour se livrer à ce jeu, qui semble, du reste, susciter entre eux de grandes querelles.

Enfin, un artiste moderne, M. Lematte, avait, au Salon de 1870, exposé un fort joli tableau représentant des joueurs d'osselets.

SIXIÈME PARTIE

LE JEU DE DOMINO

I. — Définition du jeu.

Le jeu de domino se joue avec des dés longs et plats, dont une des faces est ordinairement d'ébène ou de bois noir et l'autre d'ivoire ou d'os ; c'est sur cette dernière face que sont marqués les points de chaque dé.

II. — Son origine monastique.

On ne sait que bien peu de chose sur l'origine du jeu de domino, que les uns attribuent aux Hébreux et les autres aux Grecs ou aux Chinois. La seule origine plausible que l'on puisse donner, c'est que ce jeu, en raison de son innocence et du peu de bruit qu'il entraîne, devait être autrefois très à la mode dans les couvents et les communautés religieuses.



UN VIEUX JOUEUR
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE EXTRAITE DU RECUEIL DES « DOMINOTIERS », XIXe SIÈCLE.

Nous ne suivrons pas l'appréciation donnée par l'auteur anonyme des *Principes et règles du jeu de domino,* publiés au commencement du dix-neuvième siècle ; cet auteur déclare sans hésiter que « c'est à un abbé, nommé Domino, que nous sommes redevables de ce jeu joué d'une extrémité à l'autre de la France et même dans les pays étrangers. Il est bien plus plausible de supposer que le mot *domino* provient de la locution *Benedicamus Domino* ou *Gratias Domino,* formule que prononçaient les moines qui jouaient entre eux, pour annoncer à leur partenaire qu'ils avaient terminé la partie, et ils témoignaient leur contentement en rendant grâce au Seigneur.



LE JEU DE DOMINOS

III. — L'étymologie du domino tirée de sa ressemblance avec un capuchon ou domino.

L'étymologie la plus vraisemblable du mot *domino* est celle qui vient de son apparence ; il est, en effet, composé d'une partie noire qui recouvre une partie plus claire et forme une sorte de capuchon ou domino, terme qui était en usage dès le seizième siècle pour désigner les vêtements de dessus ou *aumusse.*

IV. — Les dominotiers.

Le mot *domino,* dont on a fait l'expression de *dominotier,* pour désigner les ouvriers de cette corporation, ne remonte vraisemblablement pas au delà du dix-septième siècle. Ces industriels avaient la spécialité de la fabrication des papiers dorés ou argentés. C'était également dans leurs ateliers que l'on faisait les papiers imitant le marbre et les papiers peignes généralement employés pour la garde ou la reliure des livres. Nicot, en 1606, nous donne la définition suivante de l'art du dominotier :

Dominotier est celuy qui fait et qui vend des dominos, c'est-à-dire des images et œuvres de pourtracture peintes et imprimées en papier et gravées en bois ou en cuivre.



UNE NOUVELLE RECRUE POUR LE JEU DE DOMINO

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE EXTRAITE DU RECUEIL DES « DOMINOTIERS », XIXe SIÈCLE.

Dans le *Dictionnaire de Trévoux,* en 1771, la définition du mot *domino* se rapporte encore à des images populaires :

Le domino, ancien mot qui désignait autrefois du papier marbré et peint de diverses couleurs ; les paysans achetaient de ces dominos pour garnir leurs cheminées. Le dessin et les personnages en sont imprimés avec des planches de bois grossièrement faites, puis laminées et patronnées de couleurs dures.

On a voulu voir l'origine du domino dans les moules en bois dont se servaient les dominotiers pour imprimer leur papier ; ces moules étaient composés de deux planches de bois d'essences différentes collées l'une

sur l'autre et cet instrument était connu sous le nom de *domino*. Il y a évidemment une analogie entre la fabrication de ces moules et la construction des dominos, tels que nous les connaissons depuis la fin du dix-huitième siècle. Il est bon aussi de remarquer que c'est en Normandie, du côté de Rouen, que la fabrication des dominos est la plus active ; c'est aussi dans cette région qu'autrefois les dominotiers avaient le centre le plus prospère de leur industrie.

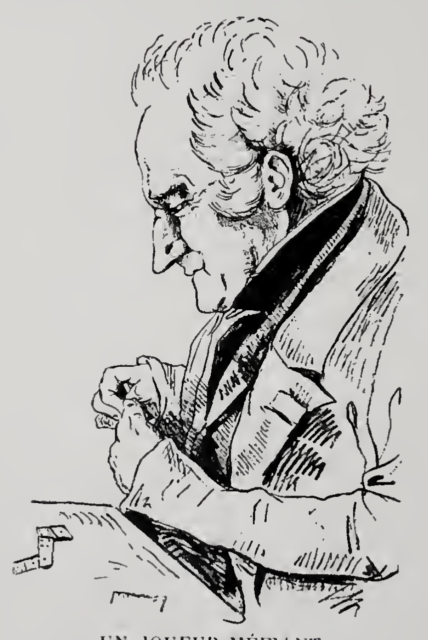
V. — Le jeu de domino au dix-huitième siècle.

Il faut arriver à la seconde moitié du dix-huitième siècle pour trouver quelques renseignements pratiques sur le jeu de domino ; l'*Improvisateur français*, en 1804, parlant de ce jeu, le traite avec un souverain mépris :

Il y a environ quarante ans que la manie du jeu appelé *domino* s'est introduite dans les cafés de Paris. C'est une des plus misérables ressources que l'oisiveté ait imaginées, ce qui n'empêche pas d'y jouer quelquefois des sommes considérables pour aller se pendre après les avoir perdues.

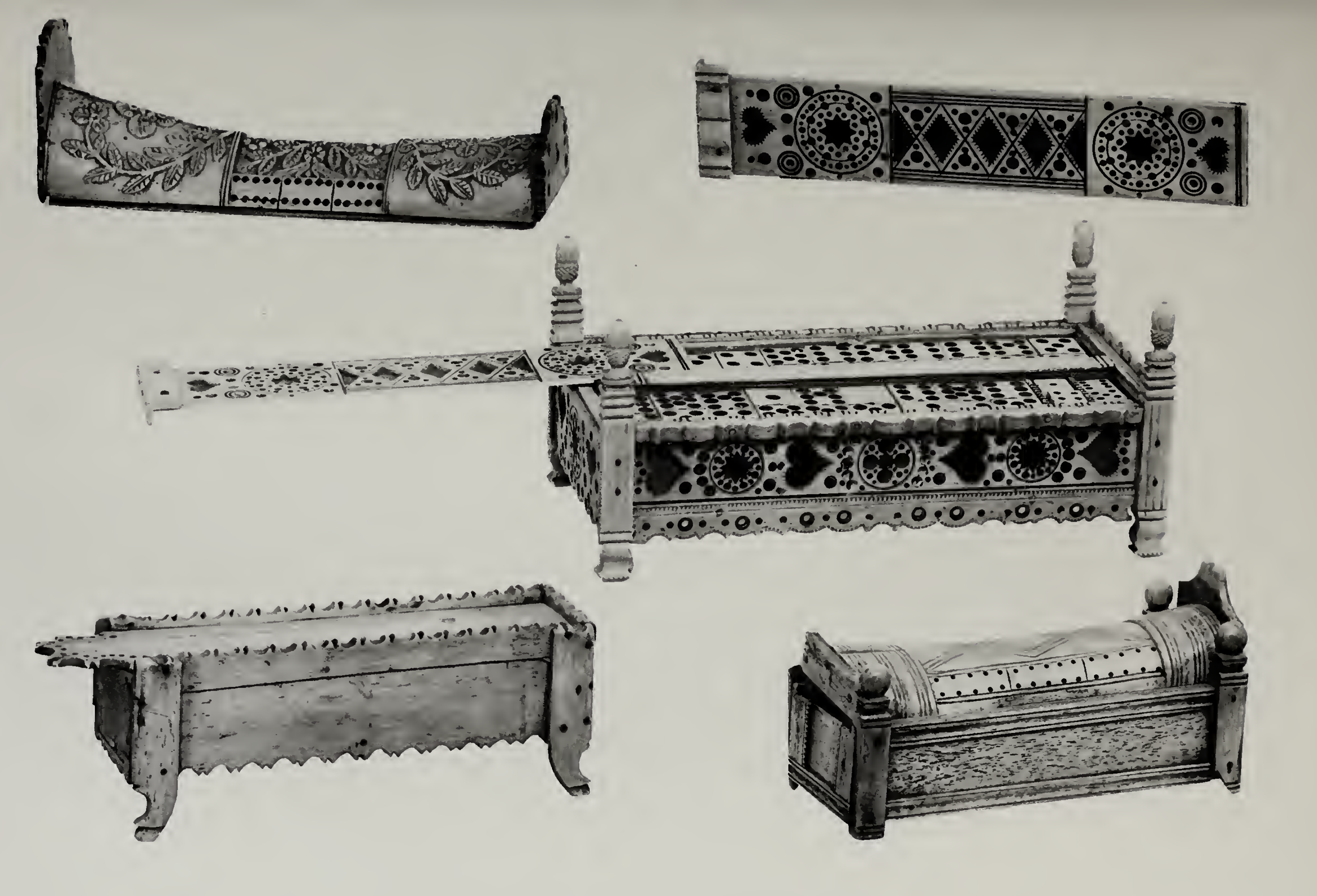
VI. — Dominos italiens.

Le jeu de domino est originaire d'Italie, et on trouve encore de charmantes boîtes en os travaillé provenant de ce pays ; toutefois, les anciens dominos du dix-huitième siècle étaient beaucoup plus compliqués que ceux dont nous nous servons actuellement, ils allaient jusqu'au double neuf, et les boîtes, composées de deux casiers symétriques, comprenaient un jeu rouge et un jeu noir ; à chacun de ces jeux correspondaient trois dés de même couleur, et il est probable que chacun jouait avec son jeu un peu à la manière dont se pratique le tric-trac.



UN JOUEUR MÉFIANT
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE EXTRAITE DU RECUEIL DES « DOMINOTIERS », XIXe SIÈCLE.

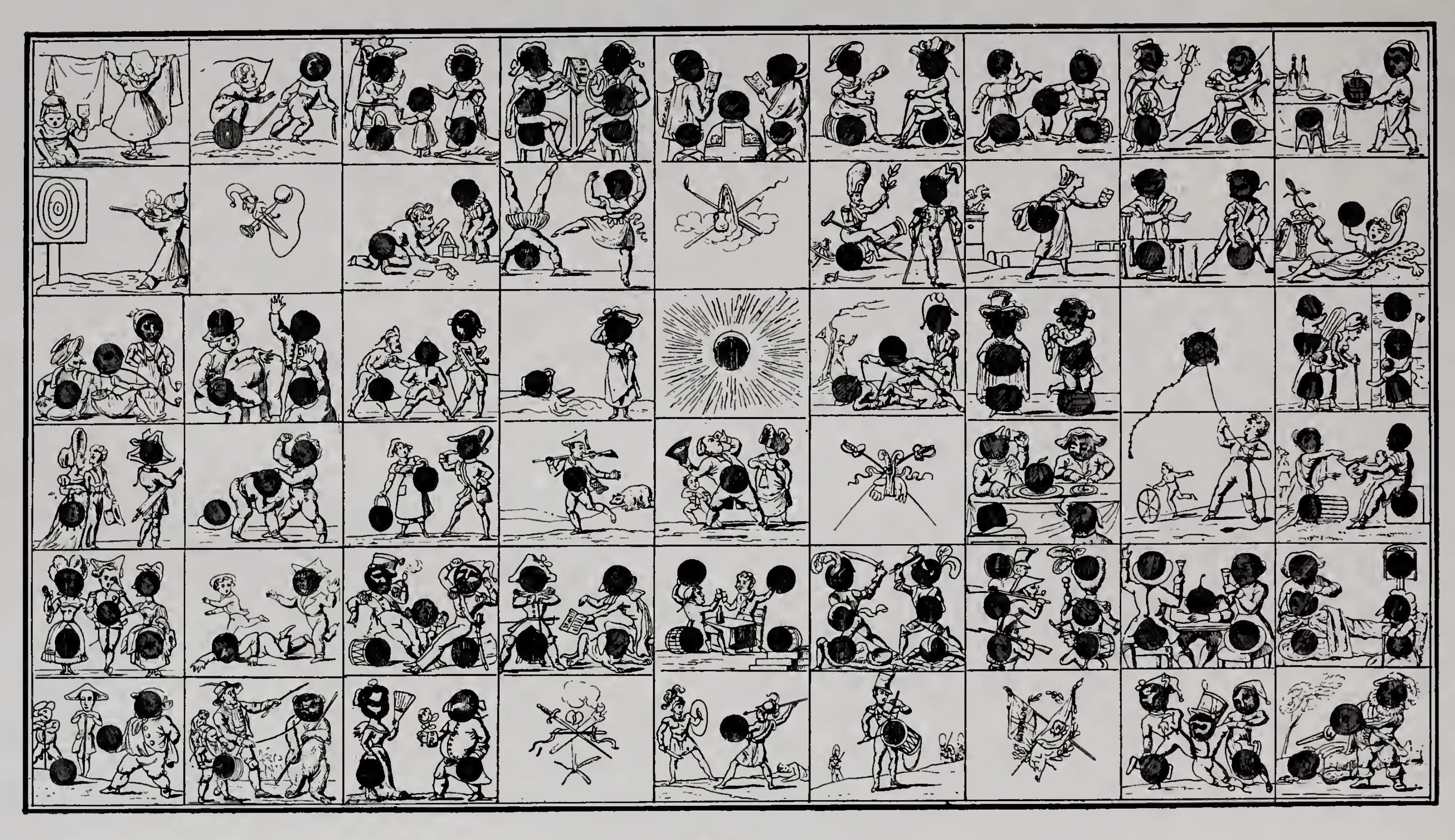
Au point de vue de la fabrication, ces dominos sont en os et recouverts d'une mince plaque de bois de rose clouée en son milieu ; toutefois, ces clous ne sont pas saillants comme dans les dominos modernes et, par suite, les dominos sont un peu plus difficiles à saisir. La boîte qui les contient est en os travaillé à jour et est ornée de petits cercles rouges et verts; des découpures en forme de cœurs alternent avec des rosaces quadrilobées.



BOITES A DOMINOS EN IVOIRE SCULPTÉ

XVIIe SIÈCLE

(COLLECTION DE M. HENRY D'ALLEMAGNE)



JEU DE DOMINOS GROTESQUES

D'APRÈS UNE GRAVURE DE LA RESTAURATION

La plupart des anciennes boîtes de dominos sont en forme de berceaux, tantôt plats, ornés aux angles de quatre colonnettes, tantôt de forme bombée et munis d'un dossier indiquant la tête du petit lit; dans ce cas, on a gravé sur la partie extérieure des séries de points noirs rappelant la disposition des points des dominos.

Dans le jeu dont on se sert maintenant, il n'existe que vingt-huit dés

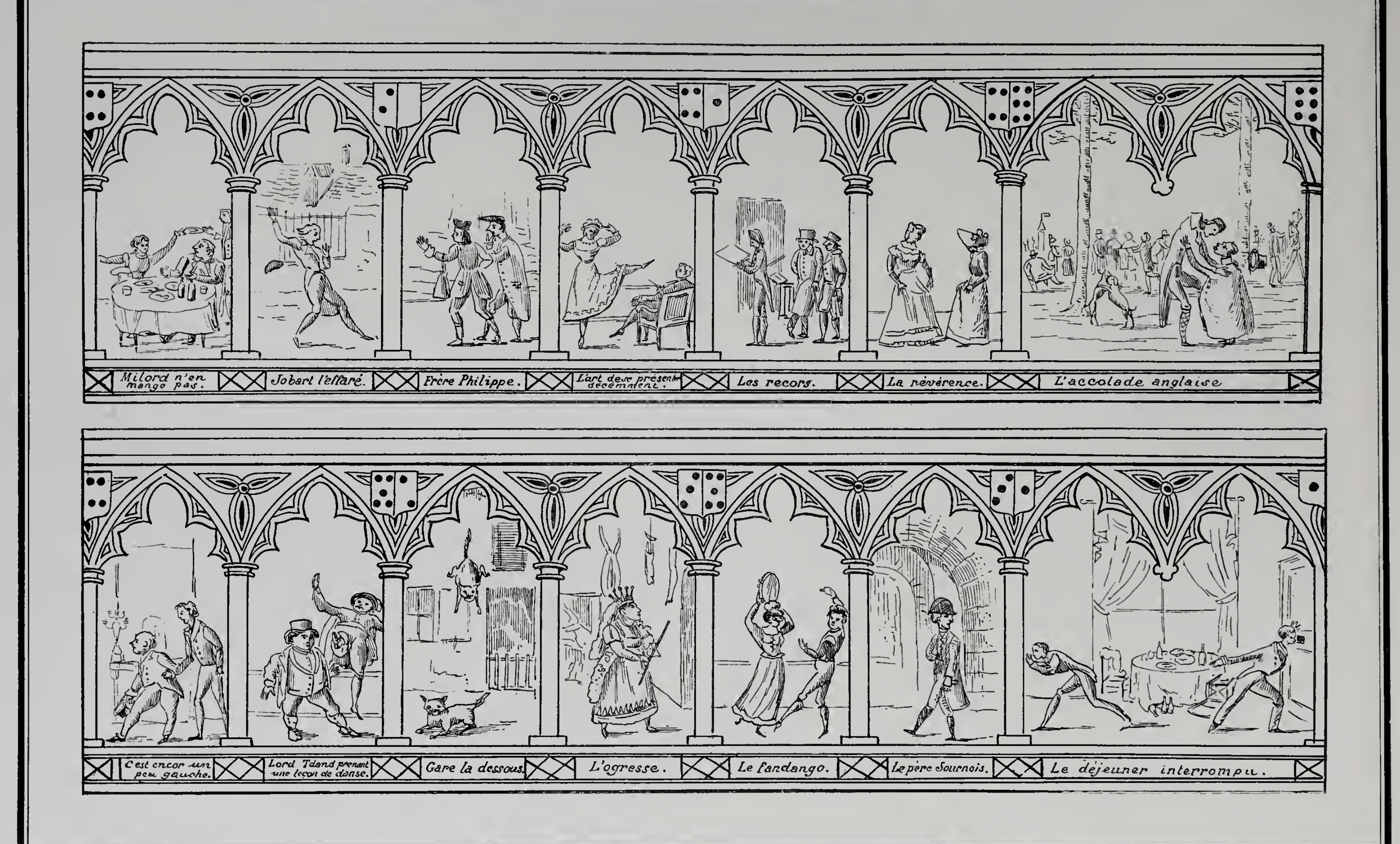


LES JOUEURS DE DOMINO
D'APRÈS UNE ESTAMPE DE BOILLY, XIX[e] SIÈCLE.

en forme de rectangles; ils sont plats et deux fois aussi longs que larges. Au commencement du dix-neuvième siècle, en parcourant les brevets d'invention, nous trouvons la mention d'un brevet pris par Lepage, Lefèvre et Chopin, qui décrivent ainsi leur découverte : « Les inventeurs confectionnent en verre noir le corps des dés, et les points sont marqués en noir sur du papier blanc que l'on introduit dans un creux ménagé dans le corps des dés, et qu'on recouvre d'un verre blanc.

VII. — **Dominos-cartes.**

La préoccupation d'unir les cartes aux dominos semble presque contemporaine de l'invention de ce dernier jeu; on peut voir, en effet,



LES DOMINOS A RIRE DE ENGELMANN

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE COLORIÉE DU XIX[e] SIÈCLE.

au musée Carnavalet à Paris, une boîte du dix-huitième siècle contenant une série de dés plats en os, qui portent sur une de leurs faces la représentation gravée d'une carte à jouer et de l'autre côté le point caractéristique du jeu de domino. Suivant la mode d'alors, les dominos se comptaient jusqu'au double dix et se jouaient au moyen de dés cubiques qui se trouvent rangés dans les côtés de la boîte servant à renfermer le jeu. Cette idée des dominos-cartes fut reprise au commencement du dix-neuvième siècle, mais, pour simplifier la fabrication, on se contentait d'images imprimées soit par le procédé de la taille-douce, soit par la lithographie. Avant d'être mis dans le commerce, ces dominos devaient être collés sur de minces feuilles de carton comme des cartes véritables.

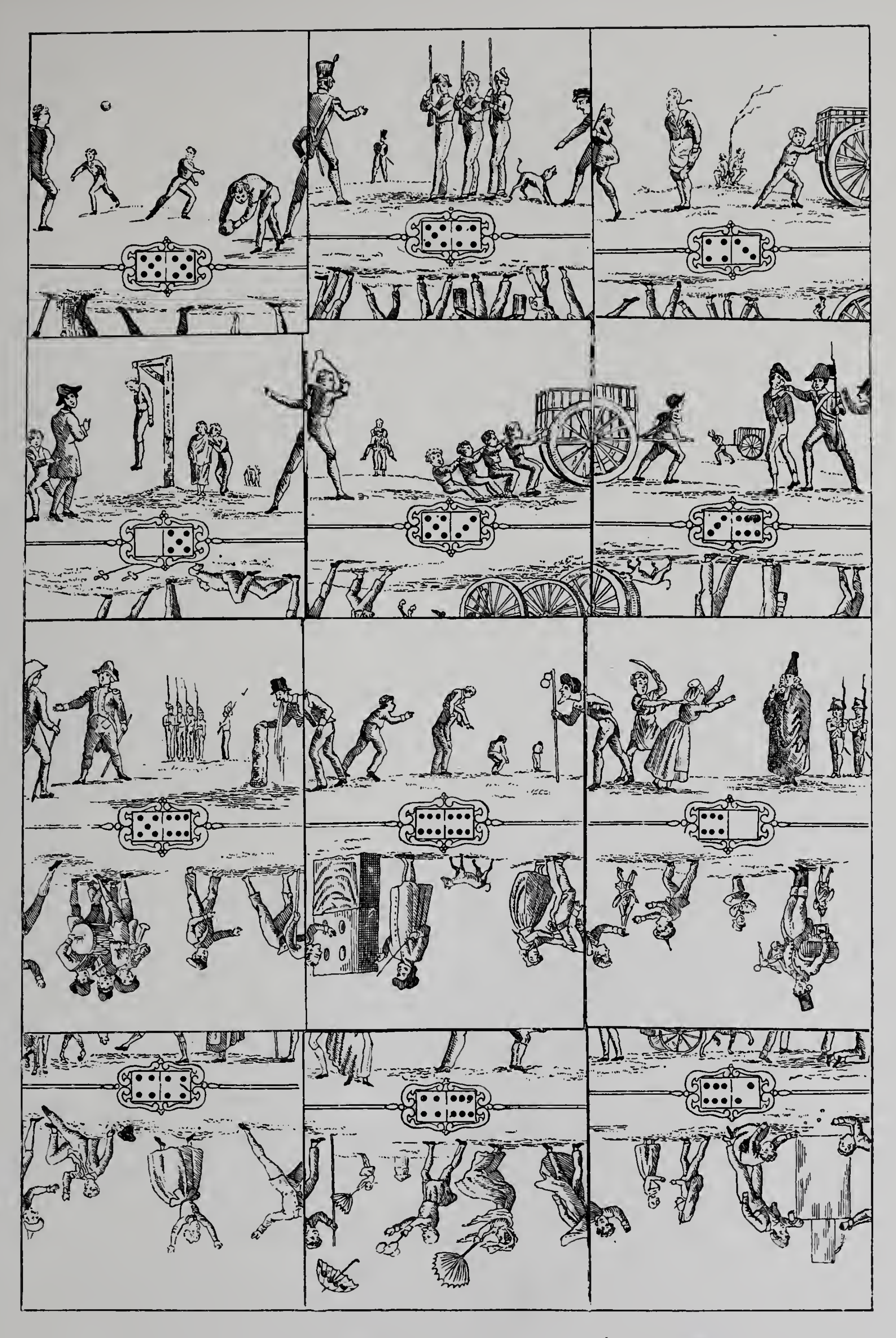


TITRE DE LA SÉRIE DES DOMINOS A RIRE
PUBLIÉE PAR ENGELMANN, XIXe SIÈCLE.

Les divers jeux de dominos prêtaient à une décoration assez variée, et ils sont le plus souvent recouverts de vignettes représentant des sujets grotesques et quelquefois même des scènes un peu libres. L'un des plus anciens de ces jeux est intitulé « le nouveau domino réunissant le domino à points, à lettres et à syllabes » ; il est dédié « A mon petit ami Théodore de Montbron, par A.-J. Fréville, 1802 ».

C'est à peu près à la même époque qu'il faut attribuer la feuille de dominos que nous reproduisons ici et qui est composée d'une double série de scènes placées l'une à l'opposé de l'autre. La disposition des dessins est combinée de telle façon que le sujet se raccorde exactement avec toutes les cartes terminées par le même point ; ainsi, par exemple, le 5-3 comprend, du côté gauche, un bonhomme coupé aux deux tiers de son corps et du côté droit une charrette montée sur de hautes roues. Toutes les cartes de ce jeu terminées par un 5 possèdent le complément du bonhomme, tandis que celles terminées par un 3 sont décorées d'une charrette coupée exactement dans le milieu de la roue.

Un peu plus tard, vers 1835, on a édité un nouveau jeu de domino dans le goût de l'architecture gothique, qui se trouvait alors jouir d'une vogue si considérable. Les feuilles que nous avons eues sous les yeux sont intitulées : « Dominos à rire », de la lithographie de G. Engel-



LE DOMINO-CARTE ILLUSTRÉ

ÉTIQUETTE DE LA BOITE CONTENANT LES DOMINOS SANS POINTS

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE VOYRON, XIXe SIÈCLE.

mann, rue Louis-le-Grand, 27. Toute la feuille est couverte d'arcatures gothiques à l'intérieur desquelles sont représentées de petites scènes triviales, chacune accompagnée de sa légende. Les points des dominos sont marqués entre deux arcatures dans un écusson en forme de blason. Les doubles sont occupés par de petits épisodes remplissant l'espace compris entre deux arcades dont le pilier du milieu a été supprimé. Suivant la mode d'alors, on se plaisait aux caricatures des mœurs d'outre-Manche et le double-six, intitulé « l'accolade anglaise », est une imitation très évidente d'une gravure contemporaine publiée dans le *Bon Genre.*

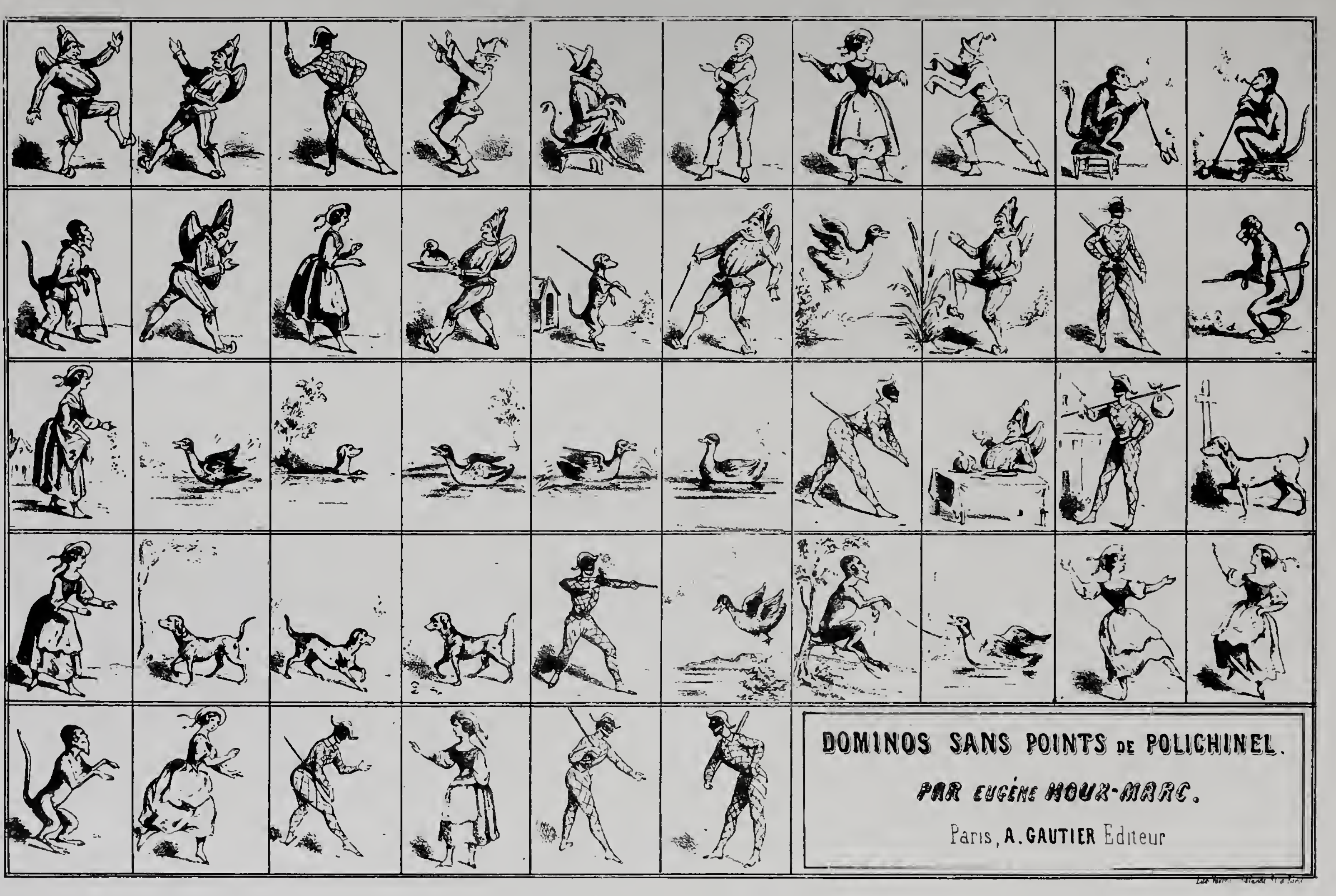


Domino !!!

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE EXTRAITE DU RECUEIL DES « DOMINOTIERS ».

Dans le recueil des brevets d'invention, à la date du 13 mai 1848, nous relevons le brevet pris par un sieur Labande pour un jeu de domino formé de cartes à jouer couvertes de vignettes représentant des jeux ou des sujets comiques. Signalons aussi les « dominos sans points de Polichinelle », par M. Eugène Houx-Marc ; ce jeu porte, comme mention d'origine, la légende suivante : « Dominos découverts après la mort de Polichinelle dans son secrétaire qui a été trouvé commode par un certain Pierrot qui s'était mis à voler ».

Un peu plus tard, un nommé Simon prend, le 7 décembre 1852, un brevet d'invention consistant en un porte-domino formé d'un casier que



LES DOMINOS SANS POINTS DE POLICHINELLE

D'APRÈS UNE GRAVURE DU XIXe SIÈCLE, CONSERVÉE AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

l'on porte à l'aide d'un manche ; quand on veut jouer, cette disposition a l'avantage d'éviter la fatigue qui résulte en tenant les dominos dans le creux de la main.

VIII. — Dominos alphabétiques et calculateurs.

Enfin, en 1844, un instituteur demeurant à Bailly, en Seine-et-Oise, inventa un domino alphabétique, « qui est, dit-il, un procédé nouveau pour apprendre à lire aux enfants au moyen d'un jeu facile et récréatif. »

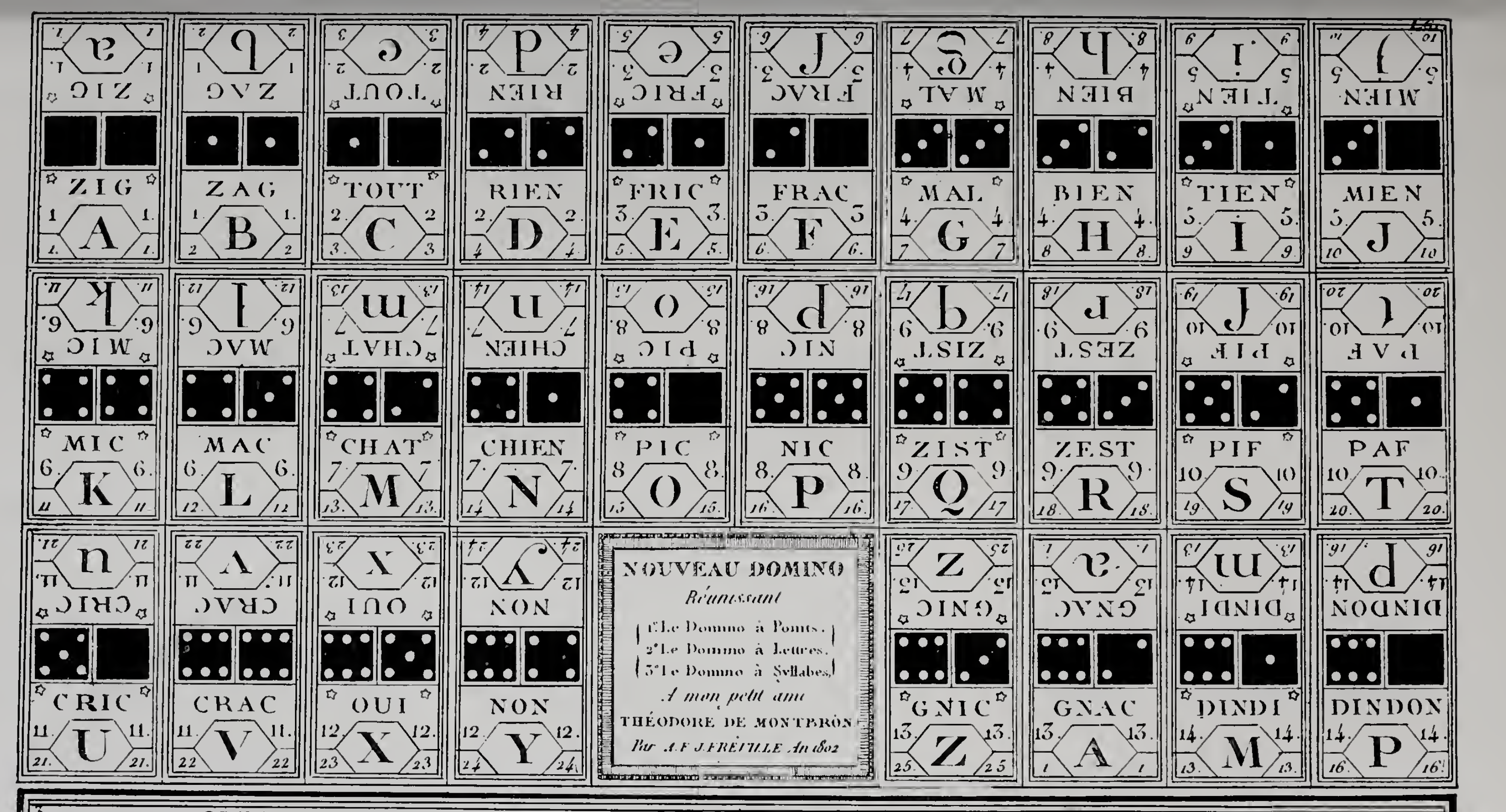
Ce jeu était composé de trente-deux dominos, dont six représentaient les voyelles A, E, I, O, U, Y, et vingt-six autres contenaient cinquante-deux lettres dans lesquelles les vingt consonnes de l'alphabet, y compris le W, étaient répétées deux fois, ainsi que les six voyelles.

Les consonnes et les voyelles étaient combinées ensemble pour constituer un jeu qui, disposé à l'instar des jeux de dominos ordinaires, devait présenter les mêmes chances et les mêmes circonstances. Le jeu terminé, toutes les lettres, à partir de la lettre A, correspondaient l'une à l'autre à la suite, selon l'ordre de l'alphabet ; la manière de jouer était la même que pour le jeu ordinaire.

Un autre jeu faisant suite à celui que nous venons de décrire, et destiné à exercer l'enfant aux articulations syllabiques, avait été également imaginé par l'instituteur de Bailly ; il se composait de quatre-vingt-dix dominos comprenant chacun deux syllabes ou quatre lettres, soit en tout trois cent soixante lettres. Dix de ces dominos, dits *doubles*, doublent chacun deux fois des syllabes, telles que Do, Bo, Fi, Gu, Pa, Ri, Ta, Vo, Mi, Zo, et les quatre-vingts autres portent chacun une syllabe différente. Ce domino complet se jouait comme le domino ordinaire, c'est-à-dire que chaque syllabe exigeait une syllabe semblable.

Lorsque les quatre-vingt-dix numéros étaient posés, les syllabes de droite ou de gauche de chaque domino devaient correspondre aux syllabes des dominos voisins. Le jeu pouvait se décomposer en quatre jeux distincts formant quatre couleurs différentes.

La même méthode a été employée pour apprendre aux enfants le calcul. Vers 1850, on a édité à Paris « le domino calculateur, jeu instructif et amusant » ; d'un côté se trouvait un alphabet parlant, et on établissait les figures en posant la lettre à plat pour imiter certains dessins et former les mots indiqués, qui pouvaient être variés à l'infini suivant l'intelligence de l'enfant. Les principales figures que l'on arrivait à composer de cette manière étaient des croix, portes, pyramides, monuments, hôtels, escaliers, arcades, triangles, courbes, carrés. La même feuille



3.

REGLES DU DOMINO A LETTRES.

(N B) *Les petits chiffres des coins marquent le N.° de la Lettre*

1° Chacun joue à son tour, et celui qui place le premier, joue la Lettre *qu'il veut, et la suite alphabétique de la lettre* Exemple . T[20] U[21] V[22] X[23] Y[24] Z[25]

2° Quand les deux bouts du jeu sont terminés par des Consonnes, *faute d'avoir une lettre suivante, on joue une* Voyelle *quelconque, et du même coup les suivantes de la voyelle, si on les a.* Exem. *Après* Z.[25] *on peut jouer* E.[5] F.[6] G.[7] H.[8] I.[9] &c

3° Quand le bout du jeu est une Voyelle, *faute de lettre suivante, on peut jouer une* Consonne *quelconque, et du même coup, la suite alphabétique de cette Consonne, si on l'a* Exemple. *Après* I.[9] *on peut jouer* B.[2] C.[3] D.[4] &c

4° On peut jouer, à son tour, de droite à gauche, et de gauche à gauche Exemple F.[6] E.[5] D.[4] C.[3] B.[2] A.[1] - P.[16] Q.[17] R.[18] S.[19] T.[20] &c.

REGLES DU DOMINO A SYLLABES.

(N B) *Les gros chiffres du dessus marquent le N.° de la Syllabe*

1° Jouez d'abord un Nombre étoilé *quelconque, puis, du même coup, le* Nombre pareil *non étoilé, si vous l'avez, et si vous le voulez.* Exemple *Après* GNIC.[13] *jouez* GNAC.[13] *ce qui s'appelle* DOUBLET.

2° Les autres joueurs continuent de jouer ainsi, chacun à leur tour, à droite ou à gauche mais toujours les deux nombres pareils du même côté Ex. 2.* 2 - 1.* 1 - 7.* 7 - 13.* 13 - &c

3° Celui qui fait Domino-Boiteux, *c'est à dire qui finit tout son jeu par un nombre seul ne gagne que provisoirement.*

4° Si personne ne finit tout son jeu par un DOUBLET, *c'est le premier* Domino-Boiteux *qui gagne.* { *Les Dominos ont une coupe régulière, et l'on peut bâtir avec eux différens édifices, selon les règles de l'architecture.* }

(N B) On ne boude point à ce jeu, mais on y rit quand on n'a ni FRIC, ni FRAC.

DOMINOS ALPHABÉTIQUES DE J. FRÉVILLE, PUBLIÉS EN 1802

D'APRÈS UNE GRAVURE CONSERVÉE AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

contenait un domino calculateur; la règle de ce jeu est ainsi formulée : 1° on pose les dominos à plat en formant les figures ci-dessus et, en additionnant, on doit trouver le nombre indiqué ; 2° ce jeu se joue à quatre personnes ou à deux en prenant chacun sept dominos ; celui qui trouvera le numéro 41 aura gagné. On peut varier le chiffre à l'infini, il convient cependant de ne pas prendre un chiffre plus élevé.

IX. — Anecdote sur le jeu de domino.

Ce jeu a eu des amateurs passionnés, tout comme le jeu d'échecs et celui du tric-trac, et on raconte à ce sujet une anecdote digne de figurer dans la morale en action.

L'historiette aurait eu pour scène le Café de la Régence, célèbre pour son académie des *jeux de bois*, comme les appelait le célèbre Labourdonnais.



UNE PARTIE DE DOMINOS DANS UN CAFÉ
D'APRÈS UNE GRAVURE A L'EAU-FORTE DU XIXe SIÈCLE.

Dans ce sanctuaire, un vieillard regardait avec convoitise une partie de dominos qui avait lieu à une table voisine de celle qu'il occupait ; il la dévorait de ses regards et de ses désirs. Un jeune homme, fort ignorant des arcanes du jeu, vit cette angoisse et il proposa au vieillard de jouer avec lui. Cette proposition fut agréée avec allégresse ; le vieillard s'aperçut bien vite de l'insouciance de son adversaire, il n'en eut que plus de reconnaissance.

Cela dura ainsi trois mois, le jeune homme était devenu un élève dont le vieillard se glorifiait ; l'intimité s'était établie entre les deux joueurs.

Tout à coup, le vieillard cessa de paraître ; le jeune homme s'informa de ce qui pouvait le retenir d'un plaisir qu'il aimait avec passion ; il était malade et mourant. Le jeune homme courut à son lit de mort ; il arriva pour recevoir le dernier soupir et une fortune considérable que le domino lui léguait par le testament du vieillard.

X. — Représentation artistique du jeu de domino.

Le jeu de domino a été plusieurs fois reproduit en gravure ; au dix-huitième siècle, dans une estampe publiée à Augsbourg, nous voyons un jeune chevalier en costume Louis XVI qui semble fort occupé à dépeindre sa flamme à une belle dame assise en face de lui ; ces personnages sont

engagés dans une partie de dominos disposés d'une manière analogue à ceux que nous employons maintenant.

Boilly, dans la première moitié du dix-neuvième siècle, a reproduit une partie de dominos à quatre dans un café dont les clients semblent surtout préoccupés par la lecture des journaux. Daumier, dans sa série des types parisiens, a dessiné une partie de dominos vraiment intéressante par l'expression qu'il a su donner à chacun des joueurs.

Citons encore le tableau de M. Luckk au Salon de 1844 et qui représentait l'intérieur d'une maison où se joue une partie de dominos.

Enfin, en 1848, on a fait paraître, sous le nom de « le Dominotier », un recueil de caricatures représentant les figures des joueurs de domino les plus connus de cette époque ; l'épître dédicatoire, signée par Louis Jousserandot, est adressée à Dantan jeune et S.-H. Berthoud :

Je chante dans mes vers ces joueurs valeureux
Qui, par leurs longs efforts, leurs calculs glorieux,
Emules des savants dont s'honore la France,
Du jeu de Dominos firent science.

Une table, que couvre une toile cirée,
Est debout au milieu de la chambre sacrée;
Et quatre heures sonnant, les adeptes, assis,
Commencent le combat du Blanc avec le Six.

On a posé ! — Bravo ! ce n'est qu'un dé timide :
Double-Deux. — Qu'ai-je vu? mon jeu de Six est vide.
Ciel ! on l'ouvre ! Malheur ! je dois boucher le Deux. —
L'adversaire a bouché le Six ! Oh ! c'est heureux !
Et mon partner a dit : Deux partout. Quelle chance !
C'est de notre côté que penche la balance.
On boude ! on boude ! on boude ! — Il m'a rendu le Trois !
Bien ! — Mais le Six paraît pour la seconde fois !...
Alors l'émotion est sur chaque visage.



SEPTIÈME PARTIE

LE JEU DES ÉPINGLES

I. — Définition.

Le jeu des épingles est une des récréations les plus simples auxquelles puissent se livrer les enfants. Il consiste à placer en croix, sur celle de son adversaire, l'épingle que le joueur pousse devant lui et qu'il tient entre le pouce et l'index. Celui qui a réussi gagne une épingle et par conséquent retire une épingle du jeu ; lorsqu'au contraire il n'a pas réussi à placer son épingle dans cette position, il abandonne au jeu l'épingle avec laquelle il joue.

C'est à ce jeu que nous sommes redevables de l'expression « tirer son épingle du jeu », ce qui est à peu près l'équivalent de « sauver sa mise ».

II. — Combinaison du jeu des épingles et de la balle.

Le jeu des épingles se combine quelquefois avec un jeu de balle, ainsi que le fait remarquer Littré dans son Dictionnaire, pour expliquer la locution « tirer son épingle du jeu ». Ce dicton, lisons-nous dans ce Dictionnaire, vient d'un jeu de petites filles : elles mettent des épingles dans un rond et avec une balle qui, lancée contre le mur, revient tomber dans le rond, elles essaient d'en faire sortir le plus possible. Quand on fait sortir sa mise, on dit qu'on retire son épingle du jeu.

III. — Le jeu de pair-impair aux épingles.

On peut aussi jouer aux épingles à la manière de pair et impair, c'est-à-dire que, l'un des joueurs ayant placé dans sa main deux épingles, son partenaire doit deviner si elles sont parallèles ou si elles sont croisées ; s'il a deviné juste, les épingles formant l'enjeu lui appartiennent de droit.

IV. — Le jeu des épingles au seizième siècle.

Ce jeu était fort connu et pratiqué au seizième siècle, puisque l'auteur du volume des *Trente-six figures contenant tous les jeux*, *etc...* décrit, en ces termes, cet amusement :

. . . .
Et à costé on joue à la possette,
Où mainte espingle entre fille se pert.

Le commentateur de ce volume fait observer que l'épingle a été autrefois l'instrument d'un grand nombre de jeux ; il signale entre autres : le « tête-tête bechevel » (double chevet) ; la « picardie » ou pique hardie, jeu qui consistait, suivant Le Duchat, à piquer au hasard dans la tranche d'un livre avec une épingle, ce que l'on appelle « tirer à la belle lettre ou à la blanque » ; les « pingres ».

V. — Représentation du jeu des épingles par Stella.

Stella a représenté le jeu des épingles dans la série de ses jeux ; elle



LE JEU DES ESPINGLES

D'APRÈS UNE COMPOSITION DE CLAUDINE BOUZONNET STELLA, XVIIe SIÈCLE.

nous montre deux enfants accroupis devant une grosse pierre et semblant discuter sur un coup douteux ; leurs petits camarades les regardent en faisant tourner leurs moulinets. Stella n'a pas manqué dans sa légende de rappeler le fameux dicton qui a acquis, du reste, une célébrité bien plus grande que le jeu lui-même :

Ce pendant que ces mignonnets
Mettent au vent leurs moulinets,
D'autres assis sur l'herbe verte
Ne s'animent pas pour un peu,
Prétendent après quelques pertes
Tirer leur épingle du jeu.

HUITIÈME PARTIE

LE JEU DES JONCHETS

I. — Définition.

Les jonchets sont des fiches de bois ou d'ivoire longues et menues, parmi lesquelles on distingue des figures qui sont différentes des pions et des simples fiches. On fait tomber ce faisceau de fiches pêle-mêle sur une table, et, avec de petits crochets d'ivoire, il faut en tirer adroite-



LE JEU DES JONCHETS
D'APRÈS UN ALPHABET ILLUSTRÉ DU COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE.

ment le plus qu'on peut sans les faire remuer, car autrement on devrait céder la place à un autre joueur. Chaque pion compte pour un point, mais les figures, dites le roi, la reine, le valet, et les autres, ont une valeur plus élevée. Celui qui a tiré le plus de fiches ou de points a gagné. C'est un petit jeu pour exercer l'adresse et la patience des enfants.

II. — Le jeu d'Isabeau de Bavière.

Le jeu des jonchets remonte au quatorzième siècle, et il est à présumer que ces petites figurines d'ivoire étaient traitées avec plus de soin que celles de nos jeux actuels, puisque nous relevons le paiement d'une somme de 72 sols parisis pour ces objets.

Isabeau de Bavière devait avoir un faible pour ce jeu, car dans

le compte de son argentier, pour l'année 1396, nous relevons la mention suivante :

A Henry Desgrez, pingnier pour 24 petis batonnetz d'yvoire pour la royne à soy jouer, chacune pièce 3 s.p., valent 72 sols parisis.

Un jeu aussi précieux demandait des ménagements pour être porté en voyage et pour empêcher que les diverses pièces ne vinssent à s'égarer,



UNE PARTIE DE JONCHETS
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DU XIXe SIÈCLE.

aussi trouvons-nous dans le même compte la mention de l'écrin qui devait le contenir :

A Guot Groslet, gaingnier, un estuy pour mettre les cartes de la royne, les petiz bastonnetz d'ivoire et les rooles de parchemin, 12 sols parisis. (*Argenterie de la reine, Hémon Raguier*, *f°* 114-115.)

III. — **Le jeu des jonchets aux seizième et dix-septième siècles.**

Au seizième siècle, nous trouvons pour désigner le jeu des jonchets une autre expression : c'est le mot « Guillier ».

1520. — Une boitte de boys dans laquelle il y a un jeu de guillier d'ivoire et un billards. *Inven. de François de Luxembourg.*)

Le jeu des jonchets a été réservé aux personnes de haute naissance, peut-être en raison du prix élevé que coûtaient les pièces d'ivoire servant à cet amusement.

Tallement des Réaux raconte dans ses historiettes qu'il trouva Mlle de Rohan jouant aux jonchets.

IV. — Etymologie.

L'étymologie du mot a varié assez souvent ; c'est ainsi qu'en 1606, Jean Nicot écrit « jeu des jonchées » ; Furetière, en 1701, le *Dictionnaire de l'Académie* dans ses différentes éditions de 1740, 1778, 1814, écrivent « jonchets » ; l'*Encyclopédie méthodique* décrit ce mot sous la rubrique de « jeu des onchets ».



CHAPITRE II

JEUX DE HASARD

La loterie. — 1. La loterie chez les Romains. — 2. Restauration de la loterie au quinzième siècle par un marchand vénitien. — 3. Etymologie du mot *loterie*. — 4. Les premières loteries en France. — 5. La blanque de Nardy, marchand lyonnais, en 1572. — 6. Les loteries publiques. — 7. La loterie employée comme jeu de société. — 8. La loterie de la foire Saint-Germain, en 1681. — 9. Loterie gratuite donnée par Louis XIV. — 10. Loteries officielles organisées par Louis XIV et par Louis XV. — 11. Loteries de charité. — 12. Suppression de la loterie. Son rétablissement en 1799. — 13. Loteries étrangères. — 14. Loterie officielle au dix-neuvième siècle. — 15. Suppression définitive de la loterie. — 16. Du tirage des loteries.

La petite loterie. — 1. Un des petits commerces de la rue à Paris. — 2. Boutiques ambulantes des marchands d'oublies. — 3. La roue de fortune. — 4. Loteries enfantines. — 5. Le jeu de la roulette. — 6. Le jeu des trois couleurs.

Le jeu de loto. — 1. Similitude du jeu de loto et de la grande loterie. — 2. Cartons du jeu de loto. — 3. Faveur du jeu de loto à la cour de Russie. — 4. Le jeu de loto-dauphin. — 5. Jeu de loto formé d'un jeu de découpage. — 6. Le jeu de la loterie transformé en jeu d'oie.

Le jeu de biribi. — 1. Son origine. Son introduction en France au dix-septième siècle. — 2. De la manière de jouer au biribi. — 3. De la décoration des tableaux du jeu de biribi. — 4. Le jeu de biribi au Palais-Royal. — 5. Le jeu de la belle.

Le trou-madame. — 1. Définition de ce jeu. — 2. La course des chevaux de bois ou le trou-madame dans l'antiquité. — 3. Le croc-madame au seizième siècle. — 4. Le trou-madame à Versailles sous Louis XIV. — 5. Le jeu de trou-madame en plein air. — 6. Le jeu de trou-madame à ressort. — 7. Le jeu du château à la fin du dix-huitième siècle. — 8. Le jeu des portiques.

Pile ou face, pair-impair et courte-paille. — 1. Le jeu de *jour et nuit* chez les Romains. — 2. Le jeu de croix ou pile au Moyen Age. — 3. Le jeu de pair-impair dans l'antiquité. — 4. Le jeu du buske ou du court-fétu au Moyen Age.

Le jeu de la mourre.

PREMIÈRE PARTIE

LA LOTERIE

I. — La loterie chez les Romains.



IEN n'est nouveau sous le soleil, dit un vieux proverbe, et l'histoire nous apprend que la loterie était employée par les empereurs romains pour augmenter leur popularité.

Au temps des Saturnales, à l'issue des spectacles gratuits, on jetait au milieu de la foule des tablettes carrées nommées *apophoreta*, qui étaient des espèces de bons que les empereurs s'engageaient à payer; ces cadeaux consistaient en amphores de métal précieux, en chevaux et

même en esclaves. Suétone nous apprend que l'empereur Auguste, pour augmenter l'amusement, mêla aux lots importants des objets de pure fantaisie ; il se plaisait aussi à vendre des tableaux dont il ne montrait que l'envers, ce qui constituait une véritable loterie, puisque, pour le même prix, on risquait de devenir possesseur aussi bien d'une croûte que d'un chef-d'œuvre.



Tirage de la Loterie Royale de France

Néron imagina de donner comme lots des vaisseaux et même la propriété d'îles tout entières.

Héliogabale, imitant Auguste, trouva plaisant de composer pour moitié ses loteries de billets utiles et de billets sans valeur; il y avait, par exemple, un billet de six esclaves, un autre de six mouches ; celui-ci donnait droit à une coupe d'or, celui-là à une cruche ou une assiette de terre, et l'empereur se divertissait beaucoup de la déception des infortunés gagnants.

II. — Restauration de la loterie au quinzième siècle par un marchand vénitien.

Pendant tout le Moyen Age, il n'est en aucune façon question de loterie, et il faut arriver au quinzième siècle pour trouver un marchand vénitien à l'esprit inventif ayant recours à ce procédé pour se débarrasser des marchandises défraîchies et passées de mode ou pour écouler des objets d'un prix trop considérable pour pouvoir être achetés facilement par une seule personne.

Ce n'est qu'au seizième siècle que la loterie fut importée en France par les Italiens, qui vinrent s'y fixer à la suite de Catherine de Médicis.

III. — Étymologie du mot « loterie ».

Le mot *loterie* n'est pas d'une origine très ancienne, quoiqu'il dérive du mot gaulois *lot*, qui signifiait une pièce de monnaie ou servait à exprimer une fraction de poids. On se servait autrefois, pour désigner ce jeu



LE TIRAGE D'UNE LOTERIE PUBLIQUE A AMSTERDAM, EN 1696.

D'APRÈS UNE GRAVURE DE L'ÉCOLE HOLLANDAISE.

de hasard, du mot *blanque,* qui est la corruption du mot italien *bianca, blanche,* parce que dans l'origine des loteries les billets perdants, plus nombreux que les autres, étaient blancs, les billets gagnants étaient noirs.

IV. — Les premières loteries en France.

Le premier édit qui autorisa la loterie en France est de 1539, sous François Ier. Au mois de mai de cette année, le roi octroya au sieur Jean Laurent la permission d'établir à Paris autant de loteries qu'il



ROUE POUR TIRER LA LOTERIE
EN USAGE EN ALLEMAGNE AU XVIIIe SIÈCLE.

jugerait à propos, à charge de payer la somme de deux mille livres tournois.

La loterie, telle que nous la connaissons aujourd'hui, date du temps de Simon Maïolo, célèbre canoniste du seizième siècle.

Il semble qu'à l'origine la loterie ait eu pour principale raison d'être

LOTTERIE ROYALE

de pourvoir aux dépenses des œuvres de charité, telles que les secours aux malheureux ou encore la construction d'édifices sacrés.

La première loterie de bienfaisance dont il soit fait mention eut lieu en 1519, à Malines, « en faveur de la grande confrérie de M. Saint-Georges et de l'église de Saint-Pierre pour subvenir aux grands frais d'icelle confrérie ».

En 1564, nous voyons le prince de Navarre, depuis Henri IV, prendre part à une blanque qui se tirait à Saint-Germain-l'Auxerrois.

En 1572, Louis de Gonzague fonda une blanque perpétuelle de mille écus en faveur de soixante jeunes filles les plus pauvres et les plus sages des villages où il possédait des seigneuries.

V. — La blanque de Nardy, marchand lyonnais en 1572.

La même année, on trouve la mention d'une loterie qui fut autorisée par le roi de France à la requête d'un sieur Nardy, marchand habitant à Lyon. Cette blanque se composait de soixante-douze lots comprenant des rentes constituées sur l'Hôtel de Ville de Paris pour une somme totale de dix mille livres. L'autorisation, qui porte la date du 20 octobre 1572, fut enregistrée aux papiers du roi (archives judiciaires de la Cour de Lyon) et le tirage en fut fixé au 1er juin de l'année suivante.

VI. — Les loteries publiques.

Vers la fin du seizième siècle, la loterie cessa d'être une entreprise particulière et elle fut exploitée par le gouvernement ; en Angleterre, elle était devenue la base de tout un système de finances, et à Venise elle servait à soudoyer les troupes en temps de guerre ; dans d'autres États, elle fournissait les fonds nécessaires aux grandes entreprises publiques.

En France, le Pont Royal fut bâti, sous Louis XIV, au moyen d'une souscription qu'on peut considérer comme une véritable loterie. Le projet fut présenté par un Italien, nommé Tonti, qui en avait imaginé les combinaisons, lesquelles, ainsi que l'indique le nom de l'inventeur, étaient une *tontine* alimentée par le produit d'un droit de péage établi sur le nouveau pont au profit exclusif des actionnaires gagnants et qui devait continuer d'être perçu jusqu'à la mort du dernier d'entre eux.

Cinquante mille billets, du prix de quarante-huit livres tournois chacun, furent distribués. Un grand nombre de personnes de la cour, de la noblesse



FRONTISPICE DU VOLUME DE LÉTI
INTITULÉ « CRITIQUES SUR LA LOTERIE », XVIIe SIÈCLE.

et de la bourgeoisie y prirent part. Elle fut tirée publiquement en présence du prévôt des marchands, du lieutenant civil et d'une députation de marguilliers de chaque paroisse.

L'argent qui fut dépensé pour bâtir les églises de Saint-Louis, de

Saint-Roch et de Saint-Nicolas provenait d'une semblable source. Nous devons encore, à des souscriptions de ce genre, l'élévation de la coupole du Panthéon par l'architecte Soufflot, l'Ecole militaire, le Champ-de-Mars et l'achèvement de Saint-Sulpice par Servandoni.

VII. — La loterie employée comme jeu de société.

On eut l'idée, au dix-septième siècle, de faire servir la loterie à une sorte de jeu de société, dans laquelle les lots consistaient en devises et



LA LOTERIE EMPLOYÉE COMME JEU DE SOCIÉTÉ
D'APRÈS UNE GRAVURE TIRÉE DES « CONTEMPORAINES » DE RÉTIF DE LA BRETONNE
XVIIIe SIÈCLE.

en galanteries dont se réjouissaient fort ceux qui y prenaient part.

La *Gazette rimée* de Robinet, à la date du 16 novembre 1665, donne la description d'une de ces loteries qui eut lieu à Versailles :

. . . .
Mais de quelqu'autre Belle encore,
Plus vermeille que n'est l'Aurore,
J'ai sceu qu'à Versaille la Cour,
A la veille de son retour,
Se divertit aux Loteries,
Seulement de galanteries,
Où selon l'ordre des destins
Il écheut divers Buletins
Notamment à nos jeunes Dames,
Qui parloyent d'Amour et de flâmes
Et disoyent bien que par hazard
Des véritez à la pluspart
Dont les unes étoient contentes
Et d'autres un peu déplaisantes.

VIII. — **La loterie de la foire Saint-Germain en 1681.**

Une des plus célèbres loteries sur laquelle nous ayons des renseignements circonstanciés est celle qui fut tirée à Saint-Germain au mois de février 1681, et le *Mercure galant* de cette époque nous en a donné une description détaillée :

On fait une loterie à Saint-Germain, dit-il, qui ne devait être que de deux cent mille francs, mais l'exacte fidélité qui s'y observe ayant obligé un très grand nombre de particuliers à y porter de l'argent, on a été obligé de la faire de cent mille écus. Elle serait peut-être d'une somme encore plus considérable si l'on voulait toujours en recevoir.

Chacun se promettait le gros lot et en faisait déjà l'emploi selon ses préférences. Quelques-uns poussaient leur imagination si loin, qu'une fille qui était prête à se marier voulut attendre qu'on ait tiré la loterie, dans la pensée que, le gros lot lui venant, elle trouverait un plus grand parti. C'était, d'ailleurs, quelque chose de plaisant que ces diverses précautions qu'on prenait pour se rendre la fortune favorable. Les uns se servaient de noms qui promettaient le bonheur; les autres en choisissaient où la lettre L entrât plusieurs fois, n'en croyant pas de plus fortunée. Il y en a plusieurs qui, au lieu de noms, ont fait écrire des manières de sentences. Ces paroles qu'employa un inconnu ont passé pour les plus spirituelles : Un seul Louis peut faire ma fortune.

La même publication nous donne une description détaillée de la gravure qui représente la loterie royale et que nous avons eu la bonne fortune de pouvoir reproduire ici (voir p. 105) :

Le roi est au milieu de la table et celui que vous voyez assis plus bas est un valet de chambre de Sa Majesté, qui tient un sac où sont les billets. Il les donne par compte à Mme Colbert de Croissy et à M. le marquis de Dangeau, qui sont à ses côtés. Ils les comptent de nouveau et les distribuent à ceux qu'on voit autour de la table. Chacun a des boîtes devant soi et met autant de billets dedans qu'il y a de marques dessus. La table est couverte de bougies, afin que chacun ait de la lumière pour cacheter. Tout ce que l'on voit au delà de ces bougies sont de petits plats d'argent remplis d'eau pour y tremper les cachets qui, à force de cacheter, se sont trop échauffés.

M. de Condom, présentement évêque de Meaux, est à un bout de la table. Toutes les boîtes passent par ses mains et il y met un second cachet. Elles sont visitées ensuite par M. de Montausier, qui les met dans une corbeille d'où, de temps en temps, on va les porter dans des sacs qui sont attachés contre la muraille.

Je ne vous dis point que tout ce qu'il y a de plus illustre à la Cour est autour de cette table,



LES DANGERS DE LA LOTERIE
D'APRÈS UNE GRAVURE TIRÉE DES « CONTEMPORAINES » DE RÉTIF DE LA BRETONNE,
XVIII[e] SIÈCLE.

car il vous est aisé de le juger, M. le duc du Maine et M[lle] de Nantes s'y acquittèrent de leur emploi avec toute la bonne grâce imaginable; c'est un charme de voir leur adresse.

Il faut vous marquer en quoi consistaient les lots et vous montrer ceux que la fortune a favorisés. Il y a raison de dire qu'elle a doublement travaillé pour eux, puisque les premières et les plus illustres personnes du monde ont bien voulu se mêler de leurs affaires.

Des lots de diverse importance (10000, 7000, 5000 francs) échurent au Dauphin, à la Reine, à Monsieur, à M[me] de La Vallière et à M[me] Scudéry. Mais le roi fut le héros de la fête : outre des sommes de 30000 et de 20000 francs, il gagna le gros lot de 100000 francs.

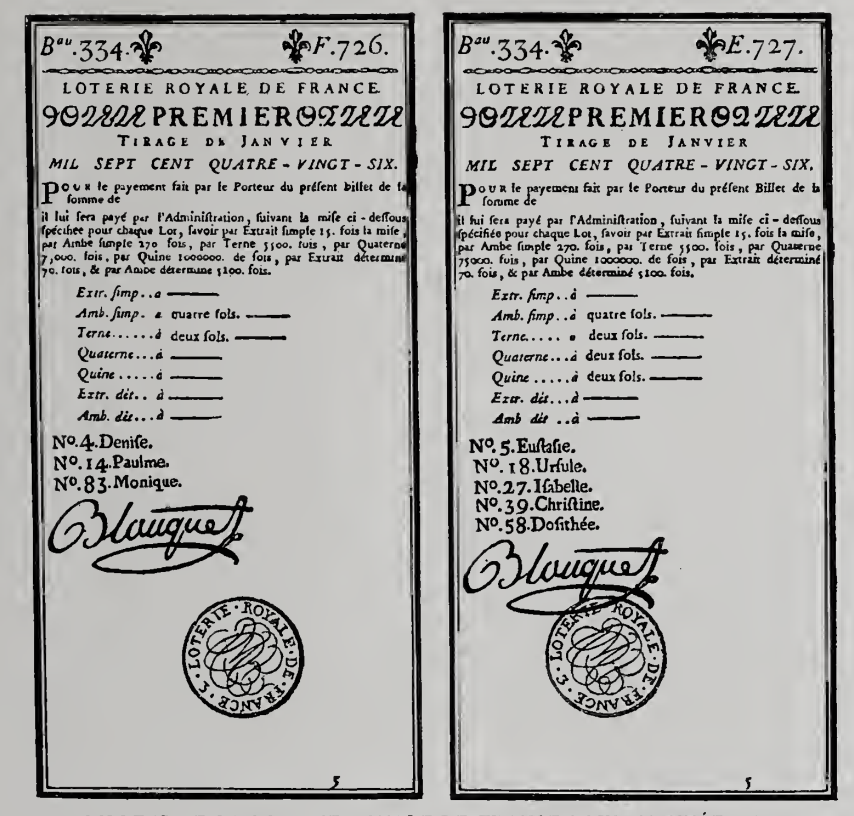
Tout le monde a su que, la loterie étant tirée, le roi remit le gros lot au profit de ceux qui n'avaient rien eu. Il fut divisé en six lots, dont un de 50000 francs et cinq de 10000 francs.

Les deux loteries du roi avaient servi tout l'hiver d'un si agréable divertissement qu'on en eût fait plusieurs autres si M. de la Reynie n'y eût donné ordre en les défendant. Ce sage et vigilant magistrat, que le bien public occupe sans cesse, n'a pu s'assurer contre les abus qu'on y peut commettre, et, comme la bonne foi n'est pas exacte partout, il a cru devoir priver les uns d'un plaisir, afin d'épargner aux autres le danger d'être trompés.

IX. — Loterie gratuite donnée par Louis XIV.

Le 4 mai 1685, Louis XIV donna une loterie de trois mille billets gratuits aux dames de la Cour :

Après le mariage de Mlle de Nantes avec M. le Duc, nous dit Voltaire, le roi étala une magnificence singulière, dont le cardinal de Mazarin avait donné la première idée en 1656.



B^au^.334. F.726.

LOTERIE ROYALE DE FRANCE.

PREMIER

TIRAGE DE JANVIER

MIL SEPT CENT QUATRE-VINGT-SIX.

Pour le payement fait par le Porteur du préſent billet de la ſomme de

il lui ſera payé par l'Adminiſtration, ſuivant la miſe ci-deſſous ſpécifiée pour chaque Lot, ſavoir par Extrait ſimple 15. fois la miſe, par Ambe ſimple 270 fois, par Terne 5500. fois, par Quaterne 75000. fois, par Quine 1000000. de fois, par Extrait déterminé 70. fois, & par Ambe déterminé 5100. fois.

Extr. ſimp. . à
Amb. ſimp. à quatre ſols.
Terne. . . . . à deux ſols.
Quaterne. . . à
Quine . . . . à
Extr. dét. . à
Amb. dét. . . à

N°.4.Deniſe.
N°.14.Paulme.
N°.83.Monique.

Blouquet.

LOTERIE·ROYALE·DE·FRANCE

B^au^.334. E.727.

LOTERIE ROYALE DE FRANCE.

PREMIER

TIRAGE DE JANVIER

MIL SEPT CENT QUATRE-VINGT-SIX.

Pour le payement fait par le Porteur du préſent Billet de la ſomme de

il lui ſera payé par l'Adminiſtration, ſuivant la miſe ci-deſſous ſpécifiée pour chaque Lot, ſavoir par Extrait ſimple 15. fois la miſe, par Ambe ſimple 270. fois, par Terne 5500. fois, par Quaterne 75000. fois, par Quine 1000000. de fois, par Extrait déterminé 70. fois, & par Ambe déterminé 5100. fois.

Extr. ſimp. . à
Amb. ſimp. . à quatre ſols.
Terne. . . . . à deux ſols.
Quaterne. . . à deux ſols.
Quine . . . . à deux ſols.
Extr. dét. . . à
Amb. dét. . à

N°.5.Euſtaſie.
N°.18.Urſule.
N°.27.Iſabelle.
N°.39.Chriſtine.
N°.58.Doſithée.

Blouquet.

LOTERIE·ROYALE·DE·FRANCE

BILLETS DE LA LOTERIE ROYALE DE FRANCE POUR L'ANNÉE 1786.

On établit dans les salons de Marly quatre boutiques remplies de ce que l'industrie des ouvriers de Paris avait produit de plus riche et de plus recherché ; ces quatre boutiques étaient autant de décorations superbes qui représentaient les quatre saisons de l'année. Mme de Montespan en tenait une avec Monsieur ; sa rivale, Mme de Maintenon, en tenait une autre avec le duc du Maine ; les deux nouveaux mariés avaient chacun la leur ; M. le Duc avec Mme de Thianges, et Mme la Duchesse, à qui la bienséance ne permettait pas d'en tenir une avec un homme, à cause de sa grande jeunesse, était avec la duchesse de Chevreuse.

Les dames et les hommes nommés du voyage tiraient au sort les bijoux dont ces boutiques étaient garnies. Ainsi, le roi fit des présents à toute la Cour, d'une manière digne d'un roi.

X. — Loteries officielles organisées par Louis XIV et par Louis XV.

L'idée de la loterie avait tellement séduit le grand roi, qu'il la mit à profit dans le but de procurer à l'État les ressources dont le besoin se faisait si vivement sentir. Le 11 mai 1700, Louis XIV institua une loterie au capital de 10 millions; elle comprenait 440000 billets qui coû-



La Liste des gagnans de la Lotterie

D'APRÈS LES *Cris de Paris* DE BOUCHARDON.

taient chacun 2 louis. Le nombre de lots en argent n'était que de 485, mais cette opération engageait l'Etat jusqu'à concurrence de 40000 livres de rentes viagères.

Toutes les fois qu'on eut besoin de ressources extraordinaires, on eut recours à ce moyen; c'est ainsi qu'en 1701, quand on voulut doter Paris de secours contre l'incendie, on institua encore une nouvelle loterie qui, du reste, répondit pleinement à l'attente des organisateurs.

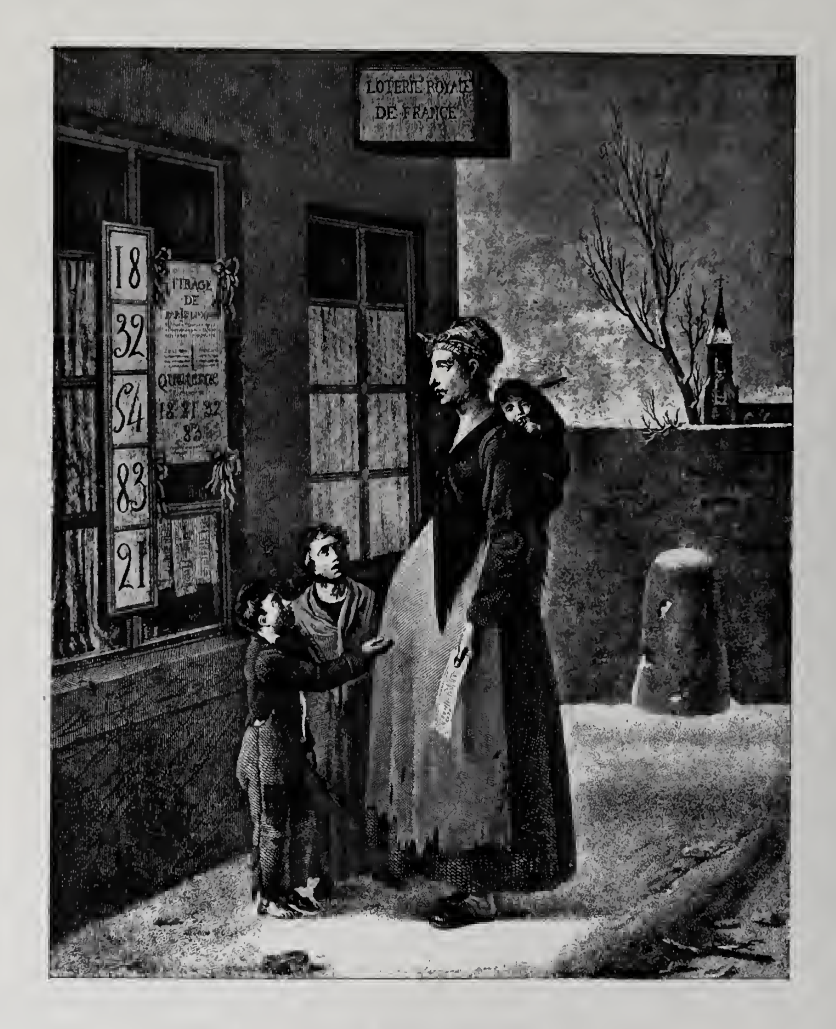


UNE LOTERIE D'OBJETS EN NATURE AU XVIIe SIÈCLE

D'APRÈS UNE GRAVURE CONSERVÉE AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

Sous Louis XV, on organisa encore des loteries officielles pour arriver à acquitter certaines créances ; c'est ainsi que le Régent institua une loterie le 27 août 1717, pour solder complètement les billets d'Etat.

Moins de trente ans après, on érigea la loterie à la hauteur d'une institution nationale, et un arrêt du Conseil du Roi, en date du 22 jan-



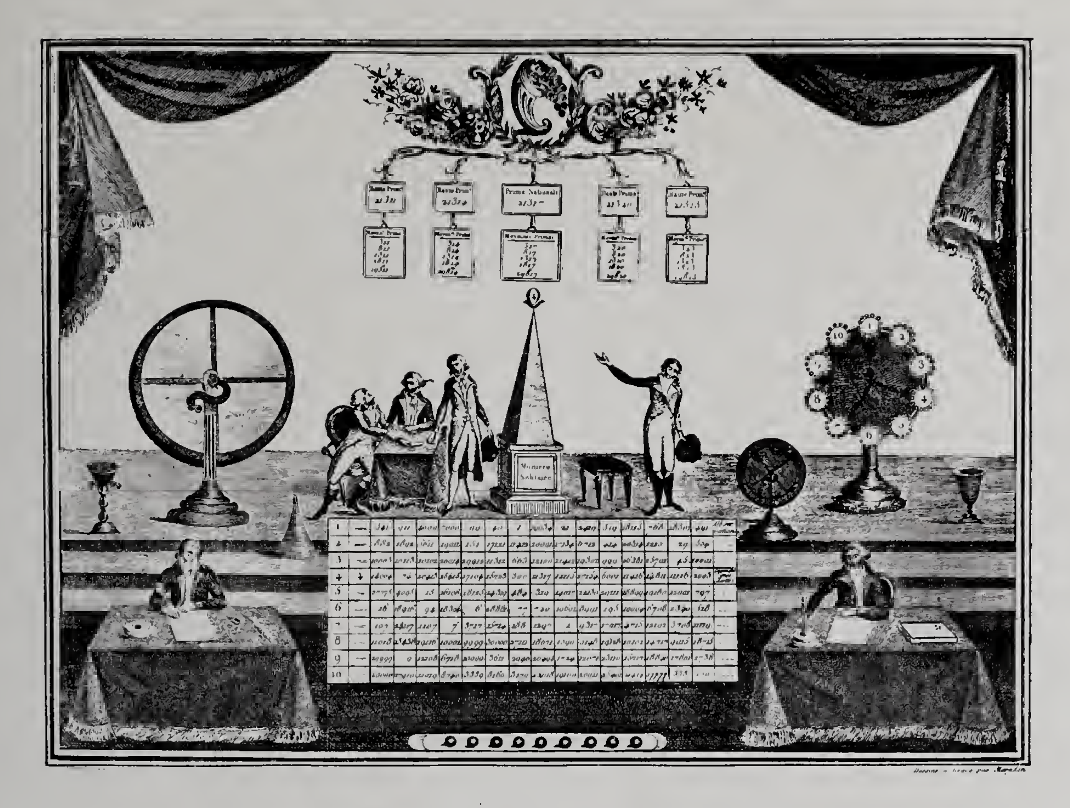
LES MISÈRES OCCASIONNÉES PAR LA LOTERIE

vier 1741, organisa la grande loterie française, qui n'était autre qu'un emprunt déguisé. Cette source de revenus faisait rentrer chaque année 9 millions de francs environ dans les caisses du Trésor public.

Pour éviter la concurrence, on défendit toutes les loteries particulières, et le roi, par un arrêt rendu en Conseil d'Etat le 30 juin 1776, supprima la loterie de l'Ecole royale militaire, de l'Hôtel de Ville de Paris et de l'Association générale des communautés religieuses.

XI. — Loteries de charité.

On laissa cependant subsister certaines loteries de bienfaisance, puisque, dans la *Gazette de France* du 9 novembre 1778, nous relevons la mention suivante :



LA LOTERIE DANS LES DERNIÈRES ANNÉES DU XVIII[e] SIÈCLE
D'APRÈS UNE GRAVURE DE V. OLLIVAULT.

Le 26 octobre 1778, après la célébration de la messe du Saint-Esprit et sous les yeux des officiers municipaux, il a été procédé, dans la ville de Perpignan, au tirage d'une loterie où les noms d'un certain nombre de jeunes filles pauvres et honnêtes ont concouru ; celles que le sort a favorisées seront mariées incessamment.

XII. — Suppression de la loterie. Son rétablissement en 1799.

Au moment de la Révolution, dans un élan de généreuse indignation, on voulut supprimer les loteries comme étant une source impure de revenus. Chaumette, procureur général de la Commune de Paris, proposa à la Convention l'abolition de la loterie nationale ; cette mesure fut votée presque à l'unanimité, mais on ne tarda pas à s'apercevoir du déficit causé par l'absence de ce genre de subsides et la loterie fut rétablie

le 30 septembre 1799. Il n'y eut d'abord qu'une seule roue à Paris, mais peu à peu on en établit à Lyon, à Bordeaux, à Lille et à Strasbourg. Napoléon augmenta le nombre des bureaux de loterie dans les départements et il s'empressa même de créer des roues nouvelles dans les provinces qu'il venait de conquérir ; les villes de Hambourg, Amsterdam, Turin, Florence et Rome eurent chacune une loterie spéciale. Le résultat se trouva naturellement en rapport avec cette augmentation et l'Empire tira un revenu net de 19 millions de cette source basée sur la bêtise humaine.

XIII. — **Loteries étrangères.**

Pour tenter la cupidité publique, on proposa les lots les plus invraisemblables ; au moment de la Restauration, une loterie autrichienne offrait à l'heureux gagnant la propriété d'un des grands théâtres de Vienne, plus une collection de diamants d'un prix considérable, sans compter quelques milliers de florins d'argent liquide. Il semblait que, dans cet ordre d'idées, on ne puisse pousser plus loin l'extravagance ; il n'en était rien cependant et, peu de temps après, on proposa comme lots la possession d'une ville tout entière avec 29 villages, 30 000 arpents de bois, 2 manufactures, 4 000 arpents de terres labourables et une résidence royale. L'heureux gagnant pouvait, en achetant un billet de 20 francs, devenir possesseur de ce petit royaume. Cette fois, le gouvernement flaira une escroquerie et il fit arrêter à la douane française les prospectus dont on s'apprêtait à inonder la France.

XIV. — **Loterie officielle au dix-neuvième siècle.**

Depuis le commencement du dix-neuvième siècle jusqu'au moment où elle fut supprimée, la loterie officielle était organisée comme un véritable ministère ; il y avait à Paris 150 bureaux et dans les départements 400 succursales. Ce nombre subit quelques variations : en 1810, il fut de 900, en 1815 de 600 et en dernier lieu il avait été réduit à 528.

Le cautionnement seul des receveurs de ces divers établissements s'élevait à 4 millions de francs.

Cette loterie était tirée régulièrement trois fois par mois et l'on employait, pour extraire de la roue les numéros gagnants, des jeunes enfants choisis parmi ceux qui étaient élevés par la bienfaisance publique.

Il y avait toute une suite de combinaisons qui se subdivisaient en extraits, ambes, ternes et quaternes qui rapportaient depuis 15 fois la mise jusqu'à 75 000 fois.

Ce jeu a une grande analogie avec la roulette, et, si la loterie est plus

AUJOURD'HUI

LA CLOTURE DE LA LOTERIE DE BRUXELLES,

Et les Numéros les plus anciens, bons à Jouer sur cette Roue.

JEU SUR LES SIGNES DU ZODIAQUE. — JEU DE L'ÉTOILE — JEU SUR LES SIGNES DU ZODIAQUE

o	VENDÉMIAIRE	o	BRUMAIRE	o	FRIMAIRE		o		o	GERMINAL	o	FLORÉAL	o	PRAIRIAL	o
o	1	o	2	o	3					7	o	8	o	9	o
o	NIVOSE	o	PLUVIOSE	o	VENTOSE	o		o		MESSIDOR	o	THERMIDOR	o	FRUCTIDOR	o
o	4	o	5	o	6		o			10	o	11	o	12	o

FORTUNE

N.os LES PLUS ANCIENS. . . . o o o o o	JEU DES DEUX FRÈRES. . . . o à o
ET SUR LES CINQ LOTERIES, COMME N'EN FORMANT QU'UNE. o o o o o	JEU DES TROIS MAGES. . . . . o o o
JEU DU COMMERCE. . . o à o o o o	JEU DES ÉTRANGERS. . . o o o o
N.os SYMPATHIQUES. o o o o o o o	JEU DE FAMILLE. . . . . . o o o o
JEU SEPTÉNAIRE. . o à o o o o o	JEU DES 4 ÉLÉMENS. . . o o o o
FINALES. . o à o o o o o o o	JEU DES 4 ROIS. . . . . . . o o o o

Ce Tableau se vend à Paris, avec le Livre d'explication, chez DELION, rue Copeaux, N° 400, près le Jardin des Plantes. On trouve à la même adresse différens Tableaux et Calculs utiles aux Receveurs

TABLEAU DE LOTERIE

PUBLIÉ PAR DELION, RUE COPEAUX, 400, PRÈS LE JARDIN DES PLANTES.

longue à dépouiller le malheureux qui y risque son argent, elle n'arrive pas moins d'une manière aussi certaine à ce résultat.

Pour engager le public à aventurer son argent dans ces combinaisons aventureuses, un certain nombre d'industriels ne manquaient pas de faire paraître des annonces captieuses par lesquelles ils promettaient la fortune à ceux qui consentiraient à engager quelques petites sommes d'argent. Vers 1815, un certain Delion se faisait particulièrement remarquer par les propositions tentantes qu'il ne manquait pas de soumettre au public ; il avait même créé un journal spécial de loterie, ce qui était une véritable nouveauté à une époque où la presse était loin d'avoir l'extension dont elle jouit aujourd'hui. Nous signalons, à titre de curiosité, deux de ces réclames publiées par le dit sieur Delion :

Avis aux receveurs et actionnaires de la Loterie royale de France.

Lille — Paris — Strasbourg

Delion, auteur de plusieurs jeux et calculs, a l'honneur de prévenir MM. les receveurs et actionnaires qu'il fait paraître un nouveau jeu septenaire calculé avec le plus grand soin,

qui procurera aux actionnaires qui désireront s'y abonner, un bénéfice de 100 °/₀. Le journal paraîtra une fois par mois. Le prix de l'abonnement pour un mois est de 3 francs; pour 3 mois, 8 francs; pour 6 mois, 15 francs, et 24 francs pour un an.



VIGNETTE ORNANT LE PROSPECTUS DE DELION
RUE GRENETA, 6, PRÈS L'ÉGLISE SAINT-NICOLAS.

L'auteur a fait aussi, pour l'année 1815, un tableau lotonomique sur les quintes et considéré général, où il a inscrit aussi les numéros sortis de l'année 1814. Prix : 1 franc.

Il fait aussi un nouveau tableau pour recevoir les numéros des trois loteries et des tableaux de clôture, enfin tout ce qui est nécessaire aux receveurs.

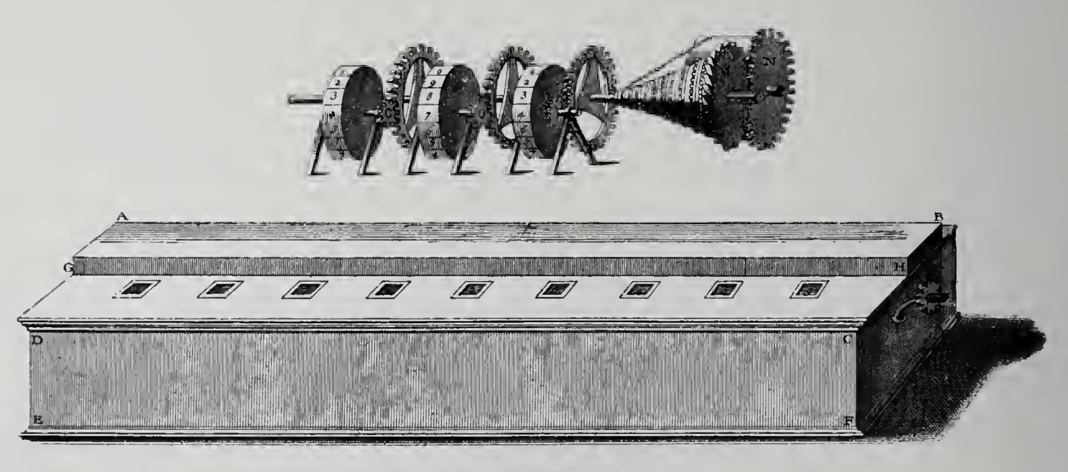
On s'abonne à Paris, chez Delion, rue Greneta, 6, près l'église Saint-Nicolas.

Audaces fortuna juvat.

La seconde réclame n'est pas moins ingénieuse que le prospectus ci-dessus :

Messieurs,

J'ai l'honneur de vous soumettre un nouveau traité élémentaire sur la loterie depuis sa création jusqu'à ce jour, concernant les finales qui se jouent sans martingale. Avantageusement connu de MM. les receveurs et actionnaires de la loterie par différents ou-



MACHINE SURE ET COMMODE POUR TIRER LES LOTERIES
PRÉSENTÉE A L'ACADÉMIE DES SCIENCES EN 1709.

vrages en ce genre qu'ils ont appréciés après en avoir fait l'acquisition, j'ai l'espoir que celui que je fais paraître en ce moment aura le même succès. Les personnes qui voudront s'en convaincre par elles-mêmes pourront le voir moyennant un franc; l'adresse est à M. Delion.

(*Nota.*) — L'argent et les lettres envoyés franc de port à l'adresse du sieur Delion, rue Greneta, 6, à Paris.

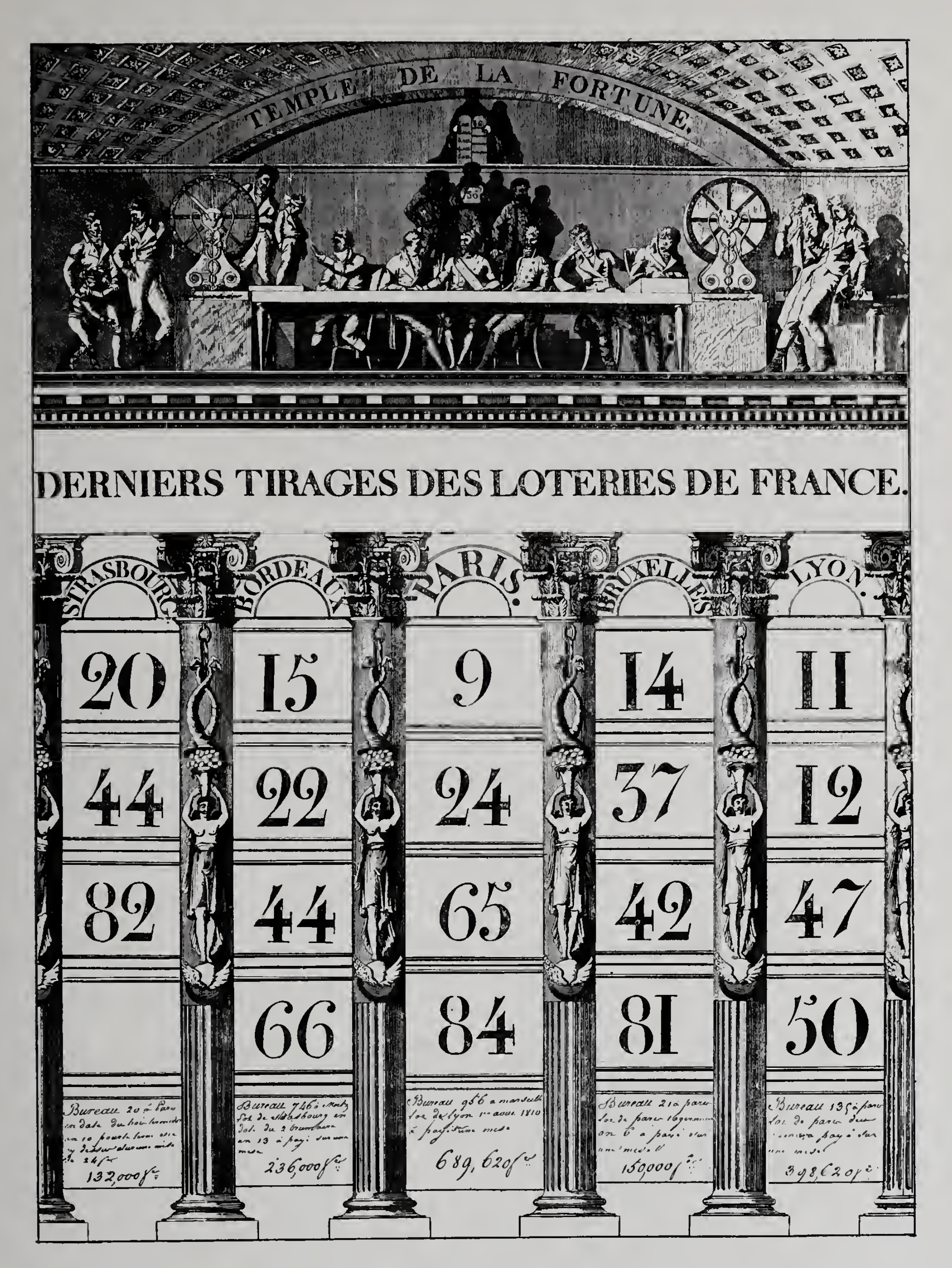
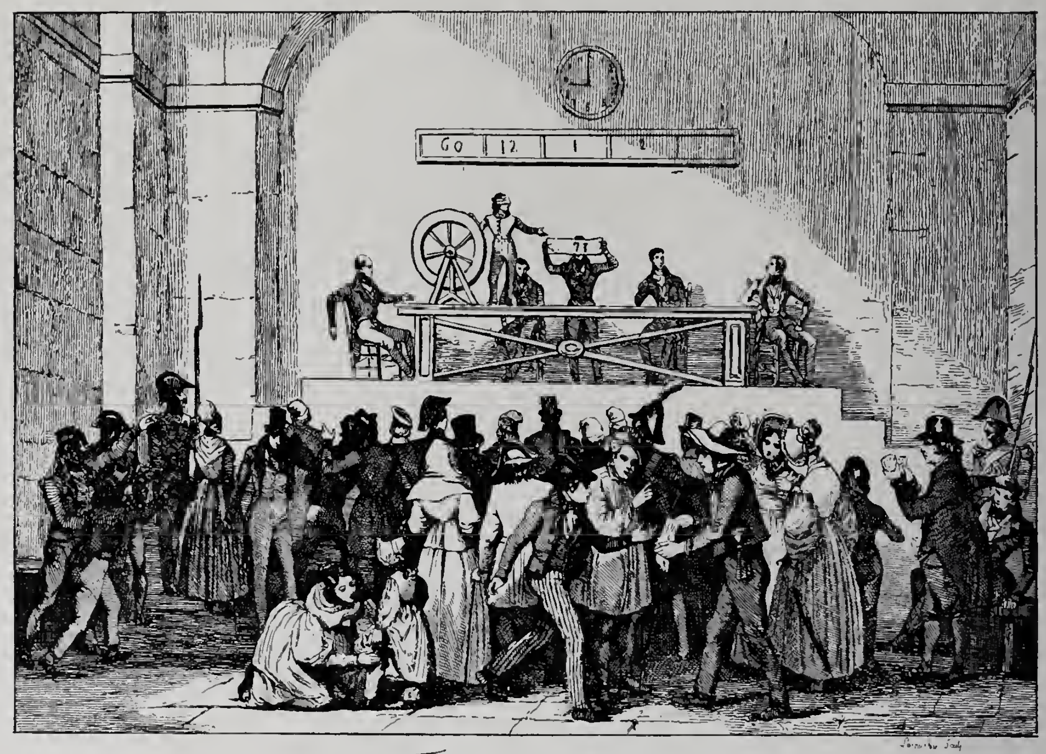


TABLEAU DE LA LOTERIE

PUBLIÉ PAR DELION, XIXe SIÈCLE.

XV. — Suppression définitive de la loterie.

Enfin, le 27 mars 1836, fut promulguée une loi prohibant toute espèce de loterie. La peine, en cas d'infraction, était de six mois à deux



Tirage de la Loterie.

ans de prison, 100 à 6 000 francs d'amende et à la confiscation des fonds et effets qui se trouvaient exposés ou mis en loterie.

On a seulement excepté de l'abolition « les loteries d'objets mobiliers destinées à des actes de bienfaisance ou à l'encouragement des arts, lorsqu'elles auront été autorisées ».

XVI. — Du tirage des loteries.

La question du tirage de la loterie, pour que toute supercherie fût évitée, a toujours été des plus importantes ; l'estampe qui représente la loterie royale de 1681 donne des renseignements suffisants sur la manière dont la chose était alors pratiquée. Un peu plus tard, en 1697, nous trouvons dans un ouvrage de M. Léti, intitulé *Critiques sur la loterie*, une gravure qui montre qu'à cette époque on employait un enfant pour sortir les numéros gagnants de la boite qui renfermait tous les billets.

En 1709, on présenta à l'Académie des sciences une machine composée d'une série de numéros mis en mouvement par toute une combinaison d'engrenages, et qui étaient disposés de telle façon que, lorsque le mouvement cessait, on pouvait lire le numéro qui apparaissait à travers un certain nombre d'ouvertures percées dans le couvercle de la boîte contenant le mécanisme.

Au moment de la Révolution, un inventeur du nom d'Ollivault proposa un autre système des plus compliqués, mais qui se pratiquait au moyen d'une roue creuse analogue à celle dont on se sert encore maintenant.

Pendant la Restauration, la loterie officielle était tirée au moyen d'une roue de laquelle un enfant, les yeux bandés, extrayait les numéros gagnants.

DEUXIÈME PARTIE

LA PETITE LOTERIE

I. — Un des petits commerces de la rue à Paris.

On a désigné sous le nom de « petite loterie » le genre de commerce qui fait partie des cris de Paris.

Dès le seizième siècle, cette petite industrie s'exerçait couramment dans les rues de la capitale ; ainsi nous voyons que Charles IX, dans son ordonnance de juillet 1566, défendait à ceux qui criaient des *oublies* de jouer autre chose que des oublies. Ces petits commerçants formaient alors une véritable corporation, qui était régie par des statuts pleins de détails intéressants sur la composition et la confection du chef-d'œuvre.



LA BOUTIQUE AMBULANTE D'UN MARCHAND D'OUBLIES
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE CARLE VERNET, XIXe SIÈCLE.

STATUTS DE LA CORPORATION
DES MAISTRES PATICIERS ET OUBLAYEURS

Et premièrement que nul ne pourra doresnavant tenir ouvrage de paticier et oublayer en cestedite ville de Paris, s'il n'a esté aprentilz par le temps et espace de cinq ans chez un maistre de cestedite ville et s'il n'a faict son temps d'aprentissage... et pour ledict estat d'oublayer, sera pareillement tenu celuy qui voudra estre passé maistre dudit estat, faire en un jour, pour son chef-d'œuvre, cinq cents

grandes oublies, trois cents de supplication et deux cents d'estoilles dudit mestier, bons et suffisans et faire sa paste pour ledit ouvrage et aussi pourveu qu'il soit homme de bien, de bonne vie et honneste conversation sans estre réprimé d'aucun villain traiz et reproche et qu'il ne soit tesmoigné estre tel par les gardes d'ouvriers dudit mestier... Ne pourront lesdits maistres tant de ceste dite ville de Paris que des faulxbourgs d'icelle, envoyer aprentilz crier, vendre et débiter par ladite ville et faulxbourgs, petitz pastés, petitz choux, eschauldez, risolles et autres menues denrées du métier... que les oublayers criant leurs oublies par la ville et faulxbourgs de Paris ne pourront jouer à argent aux dez, mais seullement aux oublies plates, en portant son métier... aucun dudit métier ne pourra vendre ni exposer en vente tant grand pain à chanter messe que petitz pains à communier en ladite ville, faulxbourgs et banlieu de Paris en quelque lieu ledit pain ait été faict...



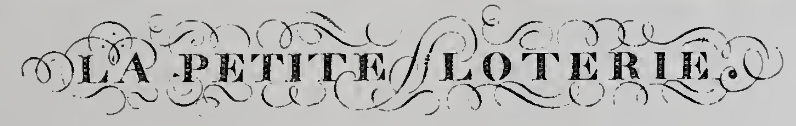
LE MARCHAND D'OUBLIES OU DE LA PETITE LOTERIE
D'APRÈS UNE SUITE DE GRAVURES REPRÉSENTANT LES MÉTIERS DE LA RUE, XVIIIe SIÈCLE.

Les femmes veuves dudit métier jouiront de la maîtrise durant le temps qu'elles seront et demeureront en viduité tant seullement et toutefois ne pourront prendre ny tenir aucun aprentilz durant le temps qu'elles seront en viduité...

II. — Boutiques ambulantes des marchands d'oublies.

Depuis le dix-huitième siècle, les marchands d'oublies se servent, pour débiter leurs marchandises, de cylindres en métal dont le couvercle, muni d'une longue aiguille montée sur pivot, est divisé en un certain nombre de sections dans chacune desquelles est inscrit un chiffre. Le joueur tourne cette aiguille et le numéro marqué dans la division où la pointe s'arrête indique le nombre d'oublies auquel il a droit.

Dessiné par Lambert. *Gravé par Chaponnier*



A tous coups l'on gagne.

Depuis Louis XVI, ce jeu n'a pour ainsi dire pas varié, et le refrain du marchand est toujours de mise.

Oublie, oublie
Grands et petits,
Tirée, tirée
A ma petite loterie.

III. — La roue de fortune.

Il existe un autre jeu analogue à la petite loterie qui est désigné sous le nom de la « roue de la fortune » ; les modernes tourniquets faisant partie du matériel de tous les marchands de vins de notre époque



LA PETITE LOTERIE
D'APRÈS UNE VIGNETTE DE LA RESTAURATION, AYANT ÉTÉ EMPLOYÉE POUR LA DÉCORATION DES ÉVENTAILS.

peuvent en donner une idée assez exacte ; voici en quels termes l'auteur de l'*Encyclopédie* désigne ce jeu :

On peut encore jouer à la roue de fortune un contre un à qui amènera le plus haut point, ou plusieurs ensemble, en plaçant sur différents numéros ; celui des numéros sur lequel l'aiguille s'arrête gagne ce qui est sur le jeu, quoique ce ne soit point lui qui ait tourné l'aiguille, il suffit que ce soit son numéro. Si c'est le numéro de celui qui a tourné l'aiguille sur lequel elle s'arrête, chaque joueur le paye double, c'est-à-dire qu'il lui paye autant qu'il avait mis au jeu.

On convient, avant de jouer, lequel des deux bouts de l'aiguille doit marquer.

IV. — Loteries enfantines.

Depuis le commencement du dix-neuvième siècle, on a fait des images populaires destinées uniquement à amuser les enfants en les faisant jouer à la petite loterie ; ces estampes se composent d'un nombre de cases très



LA LOTERIE ENFANTINE

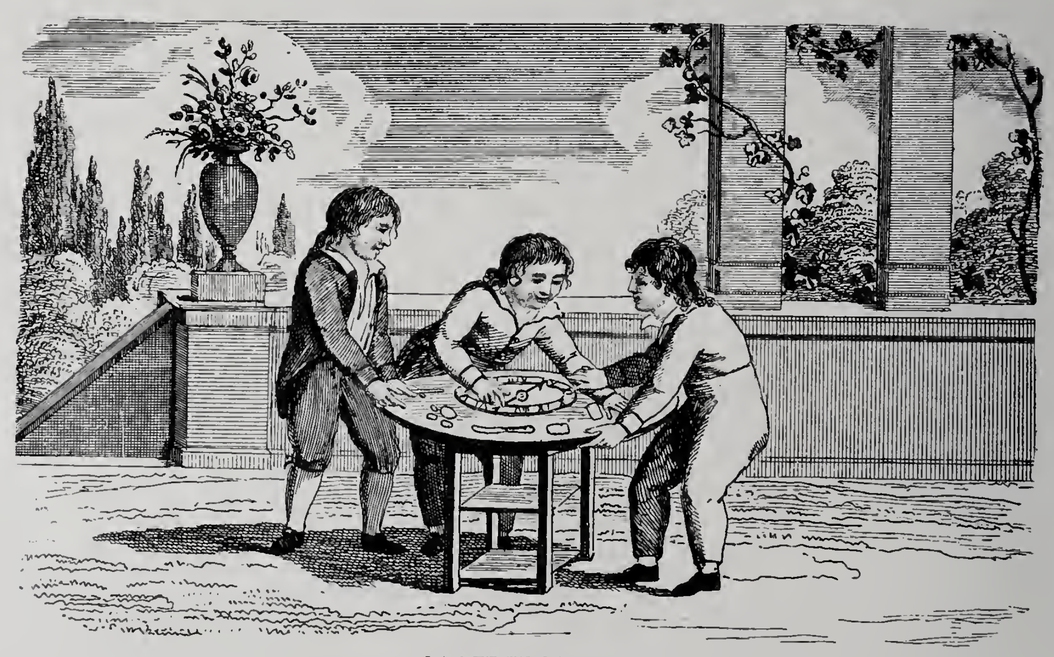
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE MARLET, PUBLIÉE DANS LE JOURNAL *le Bon Génie*, EN 1825.

variable : des lignes les divisent en un grand nombre de rectangles munis chacun d'un numéro accompagné d'une vignette représentant un fait historique ou un sujet amusant. Parmi les nombreuses pièces qui ont été faites sur ce sujet, nous signalerons la loterie de la guerre d'Italie, éditée en 1860 à Metz, chez Gangel et P. Didion. La feuille comprend quarante-neuf cases représentant des grenadiers autrichiens, des bersagliers, des zouaves, l'empereur d'Autriche, Napoléon III, le retour dans la patrie, etc.

En 1862, les mêmes éditeurs firent paraître une feuille de petite loterie divisée en cent cases ; on y remarquait Napoléon III, le prince impérial, le prince Napoléon, le pape, l'empereur Alexandre, l'empereur de la Chine. La case où se trouvait Napoléon III gagnait tout, tandis que la case de la mort, au contraire, faisait perdre la partie.

V. — **Le jeu de la roulette.**

Le jeu de la roulette est également un jeu de hasard, qui est composé d'une sorte de roue que l'on fait tourner dans une sébille de bois



LA PETITE LOTERIE
D'APRÈS UNE SUITE DE JEUX, PUBLIÉE AU DÉBUT DU XIXe SIÈCLE.

munie au pourtour d'une galerie ; on jette une boule rouge ou noire au moment où le plateau est mis en mouvement, et la bille se trouve renvoyée de différents côtés tournant autour de la sébille jusqu'à ce qu'elle finisse par tomber dans une des cases ménagées à cet effet. Suivant la

couleur qui se trouve ainsi désignée, le gain ou la perte du joueur est déclaré par le sort.

Le mécanisme du jeu de la roulette est décrit en ces termes dans une petite brochure anonyme datant du commencement du dix-neuvième siècle :

La roulette a quarante cases, vingt d'une couleur et vingt d'une autre. On fait circuler une boule qui fait gagner celle des deux couleurs où elle s'arrête. Dans les vingt cases de chaque couleur, il y en a une pour le banquier, qui a l'avantage, lorsque la boule s'y arrête, de tirer ce qui a perdu, sans payer celle qui devrait gagner. Ce qui lui fait un objet de deux et demi pour cent, ou douze sous par louis.

VI. — Le jeu des trois couleurs.

Au dix-huitième siècle, on connaissait aussi la roulette aux dés ou jeu des trois couleurs ; c'était un véritable jeu de bonneteau, où le banquier avait deux chances en sa faveur contre une pour le joueur.

Pour ce jeu, on se servait de trois dés sur chacune des faces desquels étaient marquées des couleurs différentes ; après les avoir jetés dans un cornet, on renversait les dés sur la table et le banquier gagnait si deux dés présentaient la même couleur ; pour que le joueur puisse ramasser l'enjeu, il fallait qu'il amenât trois dés de couleurs différentes.



L'AMOUR MARCHAND D'OUBLIES

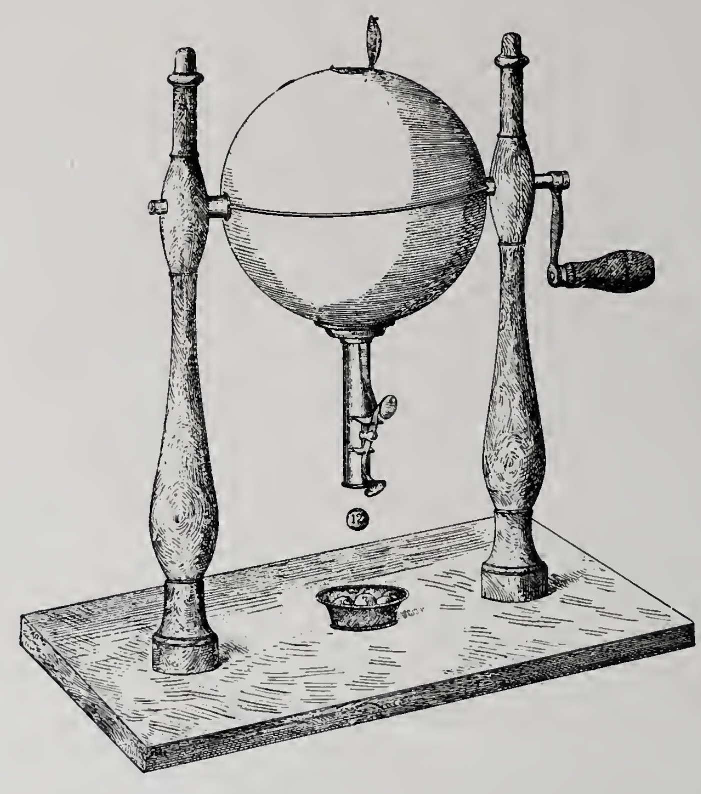
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DU PREMIER EMPIRE.

TROISIÈME PARTIE

LE JEU DE LOTO

I. — Similitude du jeu de loto et de la grande loterie.

Le jeu de loto n'est pas un jeu d'argent ; il a été, au contraire, toujours considéré comme l'amusement tranquille par excellence. Ce jeu implique une sorte de bonhomie et, de nos jours, c'est avec une nuance de pitié qu'on parle des gens qui trouvent encore un charme à occuper leurs loisirs au moyen de ce divertissement.



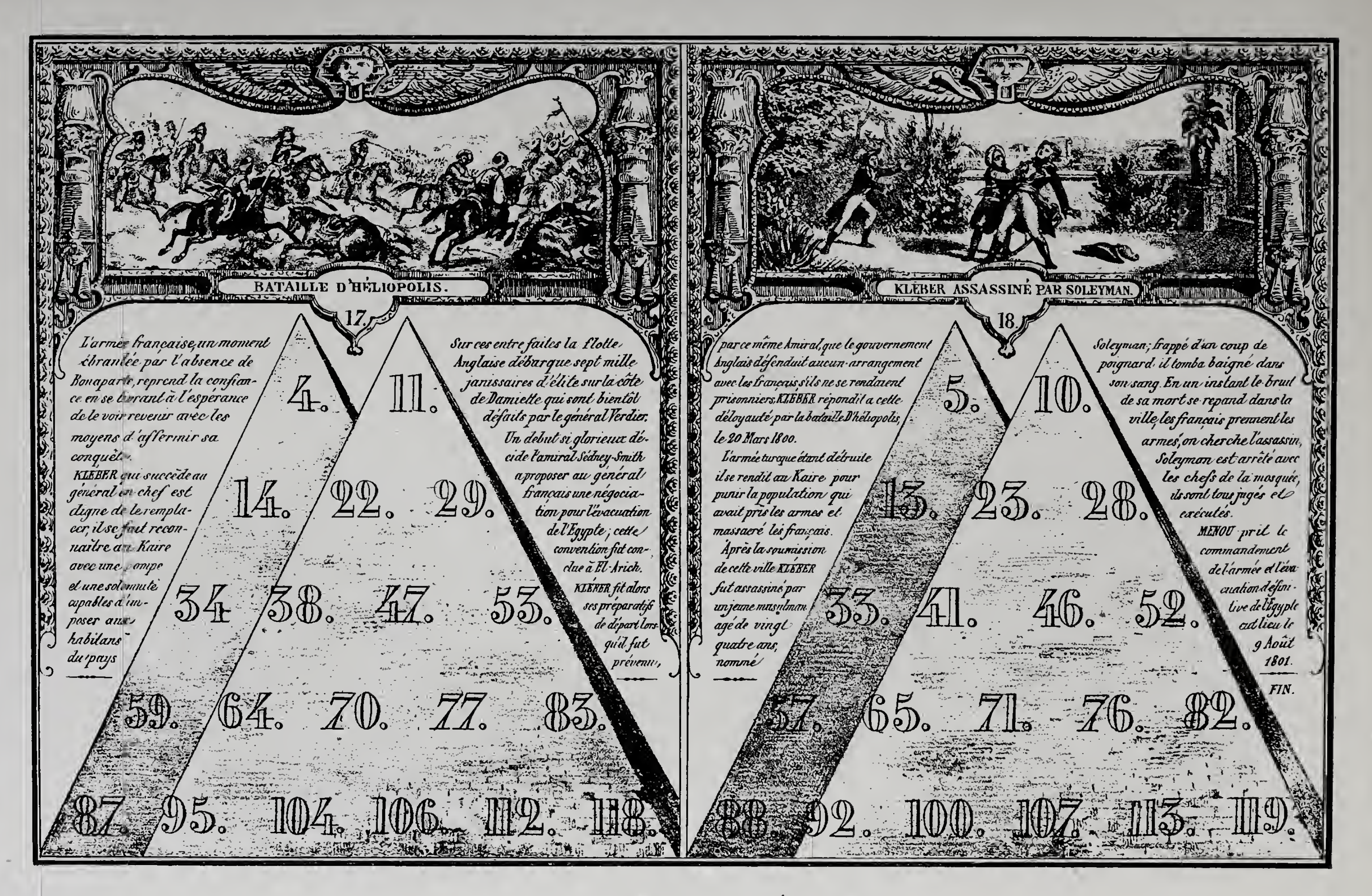
NOUVELLE BOULE POUR LOTERIES ET JEUX DE SOCIÉTÉ
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE CONSERVÉE AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE, XIX[e] SIÈCLE.

Ce passe-temps n'est toutefois pas un jeu bien ancien, il dérive directement de la grande loterie et ne peut donc être antérieur à cette dernière. Ce jeu se composait, au dix-huitième siècle, de 24 cartons portant chacun 5 numéros, un dans chaque angle et le dernier dans l'espace laissé libre au milieu.

II. — Cartons du jeu de loto.

Comme on emploie, pour le jeu de loto, les nombres de 1 à 90 à raison de 5 numéros par carton, il a fallu 18 cartons pour composer un jeu complet; chaque série additionnée forme un total de 4095.

La numérotation de chaque carton, dans certaines régions, suit une



LE JEU DES PYRAMIDES OU LOTO ÉGYPTIEN

SE VEND A PARIS CHEZ LES MARCHANDS DE NOUVEAUTÉS, 1844.

marche tout à fait régulière ; ainsi on raconte qu'à Angoulême, où dans tous les cercles on joue au loto des sommes considérables, les joueurs expérimentés n'ont besoin que de consulter le premier numéro inscrit sur leur carton pour suivre l'appel du banquier et savoir s'ils obtiendront le bienheureux quine qui doit leur assurer le gain de la partie.

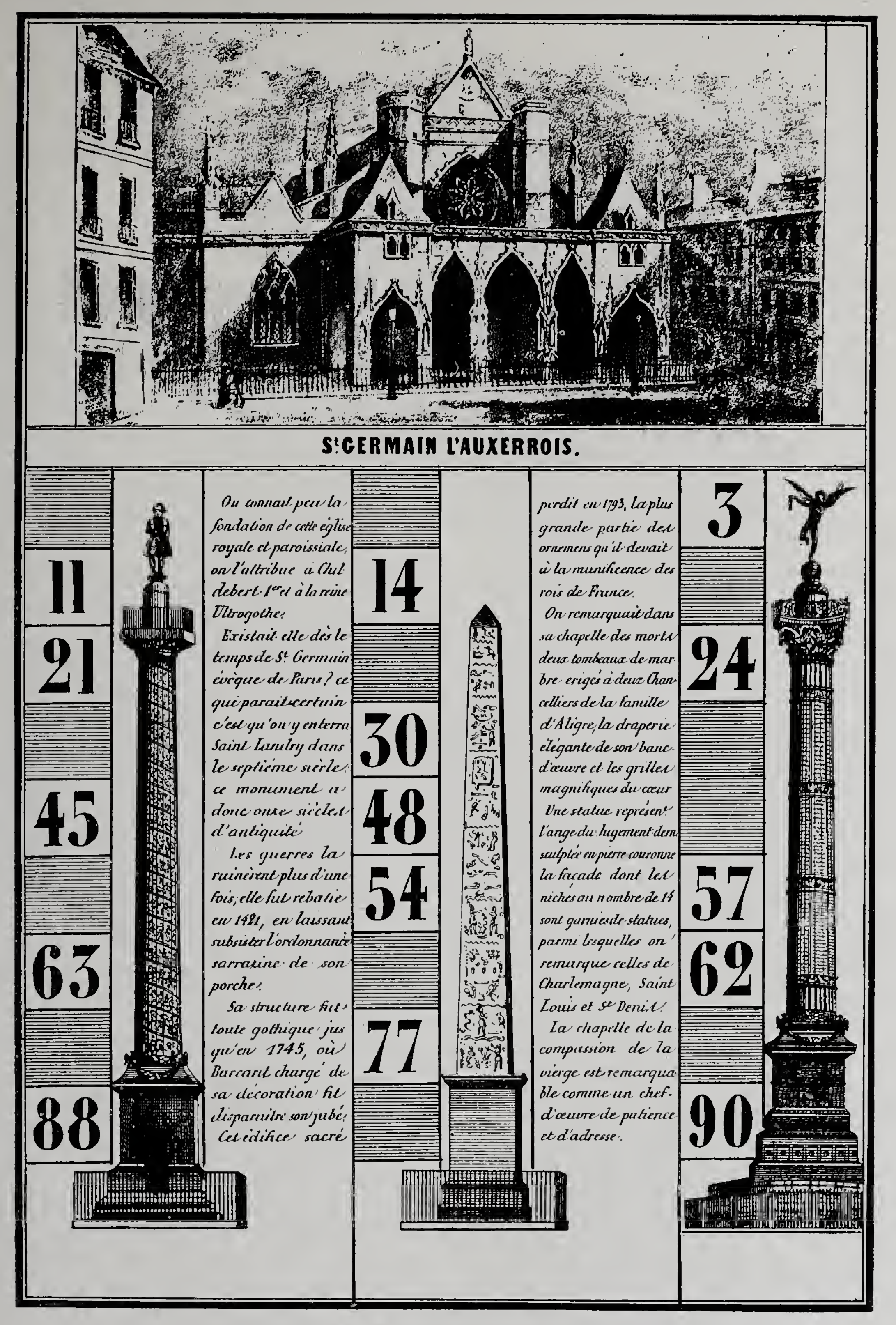
MOULIN POUR TIRER LA LOTERIE
CONTENU DANS UN ÉCRIN EN BOIS DE ROSE
COLLECTION DE M. S. DERVILLÉ, XVIIIe SIÈCLE.

Il est d'un usage immémorial de faire suivre l'appellation d'un numéro d'une réflexion plus ou moins saugrenue formant généralement un jeu de mot en rapport avec la consonance du nombre ; ainsi, après le chiffre 3, on dit « Troyes en Champagne » ; après 8, « huîtres de Cancale » ; après 20, « vin sans eau, à combien le pot ? » D'autres fois, la plaisanterie a trait à la forme des chiffres : 22, « les deux cocotes » ; 33, « les deux bossus » ; 77, « les deux potences » ; 88, « les deux lunettes ».

Ces jeux d'esprit faciles contribuent à égayer la partie et il faudrait avoir l'esprit vraiment bien mal fait pour y trouver à redire.

Sous Louis XV, à l'époque où tout devait se faire dans le goût chinois, les cartons, dessinés et enluminés à la main, représentaient le plus souvent des meubles et des personnages du Céleste-Empire, car les artistes devaient s'appliquer à transformer suivant le goût du jour les anciens attributs français.

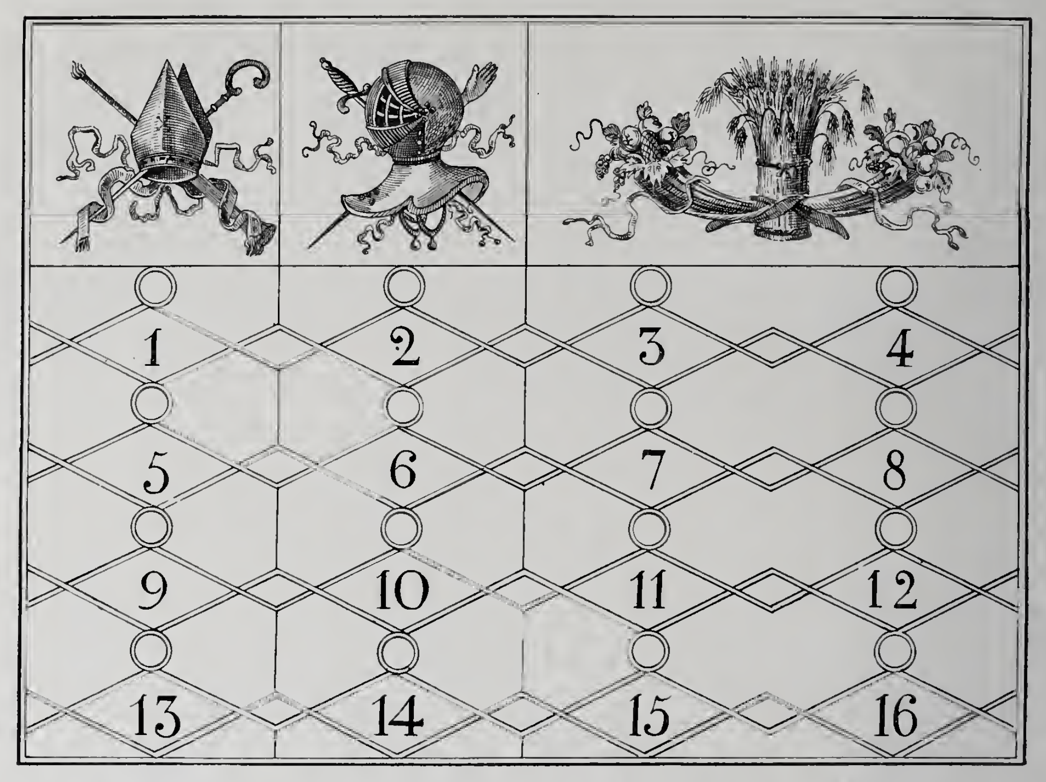
Les divers sujets représentés étaient empruntés aux ordres d'idées



LE JEU DE LOTO DES MONUMENTS DE PARIS, PUBLIÉ A PARIS EN 1840.
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE CONSERVÉE AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

les plus variés : un même carton réunissait, en effet, une branche chargée de fleurs et de fruits, un bouclier, un vase décoré du nom d'urne et, enfin, une grue. Ces cartons étaient décorés avec grand soin et à l'envers on avait collé ce magnifique papier doré, à grands ramages polychromés, qui était spécialement fabriqué par la corporation des dominotiers et qui nous venait, pour la plus grande partie, de Nuremberg.

A l'époque Louis XVI, la disposition reste la même, mais on abandonne le goût chinois pour se rapprocher des gracieuses compositions qui ornaient les éventails de cette époque ; nous trouvons la représen-



LE LOTO DES TROIS ORDRES : LE CLERGÉ, LA NOBLESSE, LES PAYSANS
D'APRÈS UNE GRAVURE RÉVOLUTIONNAIRE DE LA COLLECTION HENNIN, DÉPARTEMENT DES ESTAMPES
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

tation de quelques jeux, tels que le Cheval fondu, la Main chaude; des vues de Paris : le Palais des Quatre Nations, l'Hôtel de Toulouse ; puis des devises sentimentales ou burlesques : la baronne recevant un poulet, le chat au fromage, la baronne cherchant des puces à son baron, etc...

Au cours du dix-neuvième siècle, on a fait en lithographie de très nombreuses variétés de jeu de loto ; en 1837, on a édité une série de tableaux à sujets grotesques, intitulée « Jeu de loto en action, jeu à rire ». Il comprend trente-deux cartons portant des inscriptions rappe-



LE JEU DE LOTO EN ACTION OU JEU A RIRE

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE PUBLIÉE EN 1837, CONSERVÉE AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

lant ces sobriquets donnés aux numéros ; ainsi, au numéro 1 on trouve la jambe de l'invalide ; au 12, douze macarons pour un sou ; 28, dix huîtres et dix huîtres font vingt huîtres ; 44, les deux lanternes ; 77, les deux potences ; 80, quatre vins, etc...

Les événements politiques ont également inspiré les fabricants de jeux de lotos ; nous citerons, entre autres, le jeu des pyramides ou loto égyptien, « à Paris chez les marchands de nouveautés, 1844 » ; les numéros sont disposés sur une double pyramide, chacun des cartons est surmonté d'une vignette figurant les principaux événements de la campagne : batailles du Mont-Thabor, du Caire, d'Héliopolis, des Pyramides, les vues du Caire, d'Alexandrie, de la côte de Jaffa ; le départ de la flotte de Toulon et l'arrivée de l'escadre à Malte.

En 1856, on a édité le jeu de loto de la guerre d'Orient ; il comprend 18 cartons répartis sur deux feuilles ; une vignette était destinée à orner le couvercle de la boîte et représentait la prise de la tour de Malakoff, 1856 ; les cartons figuraient les combats de Konghil, Eupatoria, Tchernaïa ou bien encore des événements épisodiques comme les troupiers au camp, un hivernage en Crimée, le camp des Anglais, etc.

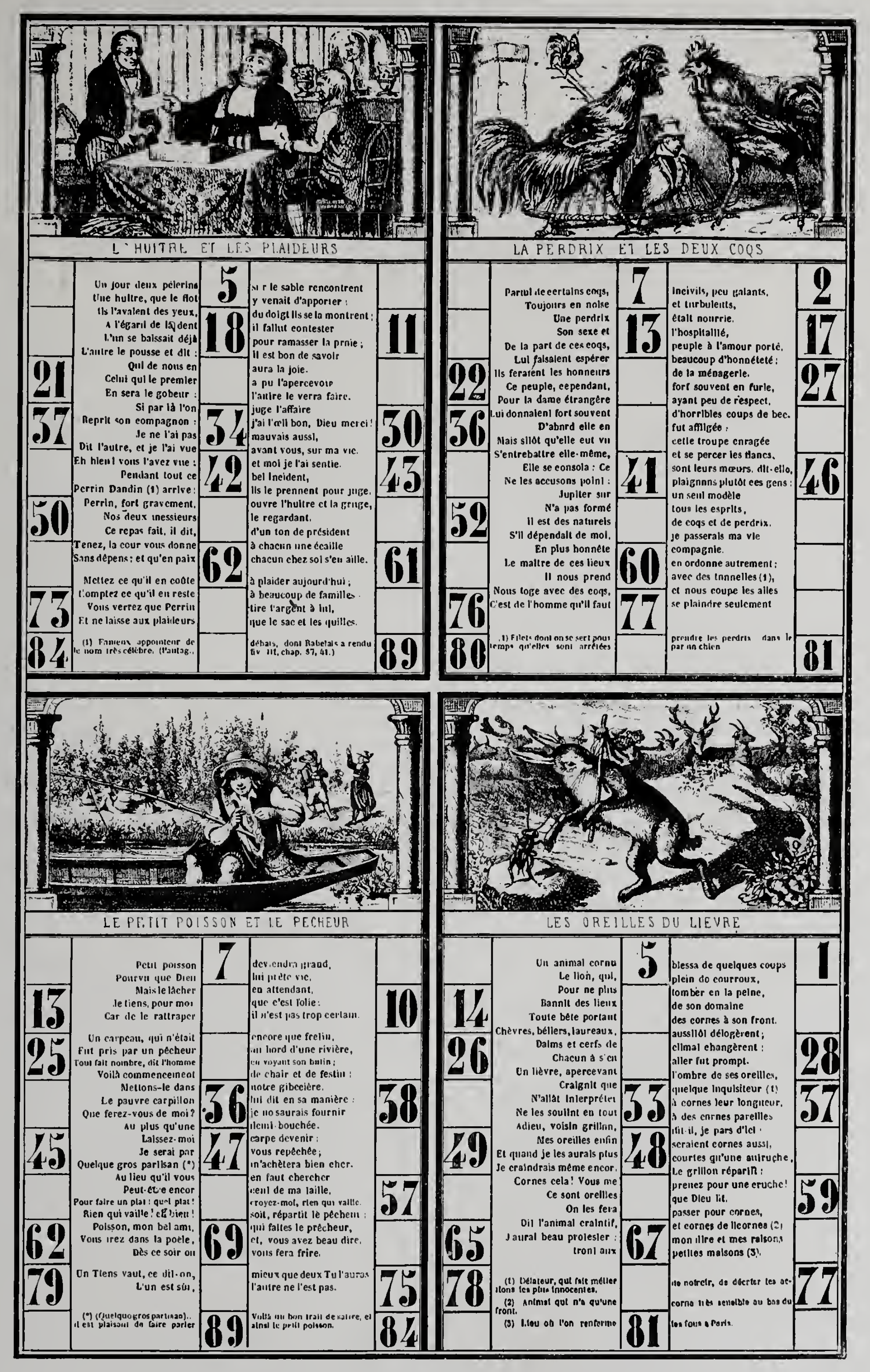
Enfin, le jeu de loto a été employé également comme auxiliaire pour l'instruction des enfants ; c'est cette idée qui était mise en pratique dans le loto grammatical de 1857 ; il comprend 16 cartons sur lesquels on peut lire les inscriptions suivantes : substantif, adjectif, verbe, mode du verbe, conjugaison, etc... Dans chaque carton sont réservés deux petits cartouches indiquant les règles principales afférentes au titre du carton.

Le plus souvent, les joueurs de loto se plaisent à constituer une cagnotte avec les enjeux accumulés, pour pouvoir, de temps à autre, aller faire, avec le produit quelque joyeuse bombance.

III. — **Faveur du jeu de loto à la cour de Russie.**

Le jeu de loto n'a pas fait fureur seulement en France, il a été aussi fort prisé à l'étranger et notamment à la Cour de Russie. Dans les *Mémoires du comte de Ségur* (édition Barrière, t. I[er], p. 426), on trouve le récit d'une aventure dont l'auteur fut le héros, alors qu'il avait été envoyé comme ambassadeur près de Catherine II. On crut lui marquer, à la cour de Krasnoié-Selo, une faveur toute particulière en l'admettant à une partie de loto :

L'Impératrice s'aperçut bientôt, dit-il, de l'ennui que me causait cet insipide jeu ; je m'endormais malgré moi. Elle m'en fit quelques plaisanteries, et, pour me tirer d'embarras, je lui dis ces vers que j'avais composés à Paris pour la Maréchale de Luxembourg, femme célèbre par son esprit, et qui montrait une singulière passion pour ce triste amusement :



LE JEU DE LOTO DES FABLES DE LA FONTAINE

PUBLIÉ D'APRÈS LES COMPOSITIONS DE GRANDVILLE, VERS 1840.

Le loto, quoi que l'on en dise,
Sera fort longtemps en crédit ;
C'est l'excuse de la bêtise
Et le repos des gens d'esprit.

Ce jeu vraiment philosophique
Met tout le monde de niveau.
L'amour-propre, si despotique,
Dépose son sceptre au loto.

Esprit, bon goût, grâce et saillie,
Seront nuls tant qu'on y jouera.
Luxembourg, quelle modestie,
Quoi ! Vous jouez à ce jeu-là ?

Dans les *Mémoires de la baronne d'Oberkirch,* en 1786, on trouve la même impression de la puissance soporifique du jeu de loto :

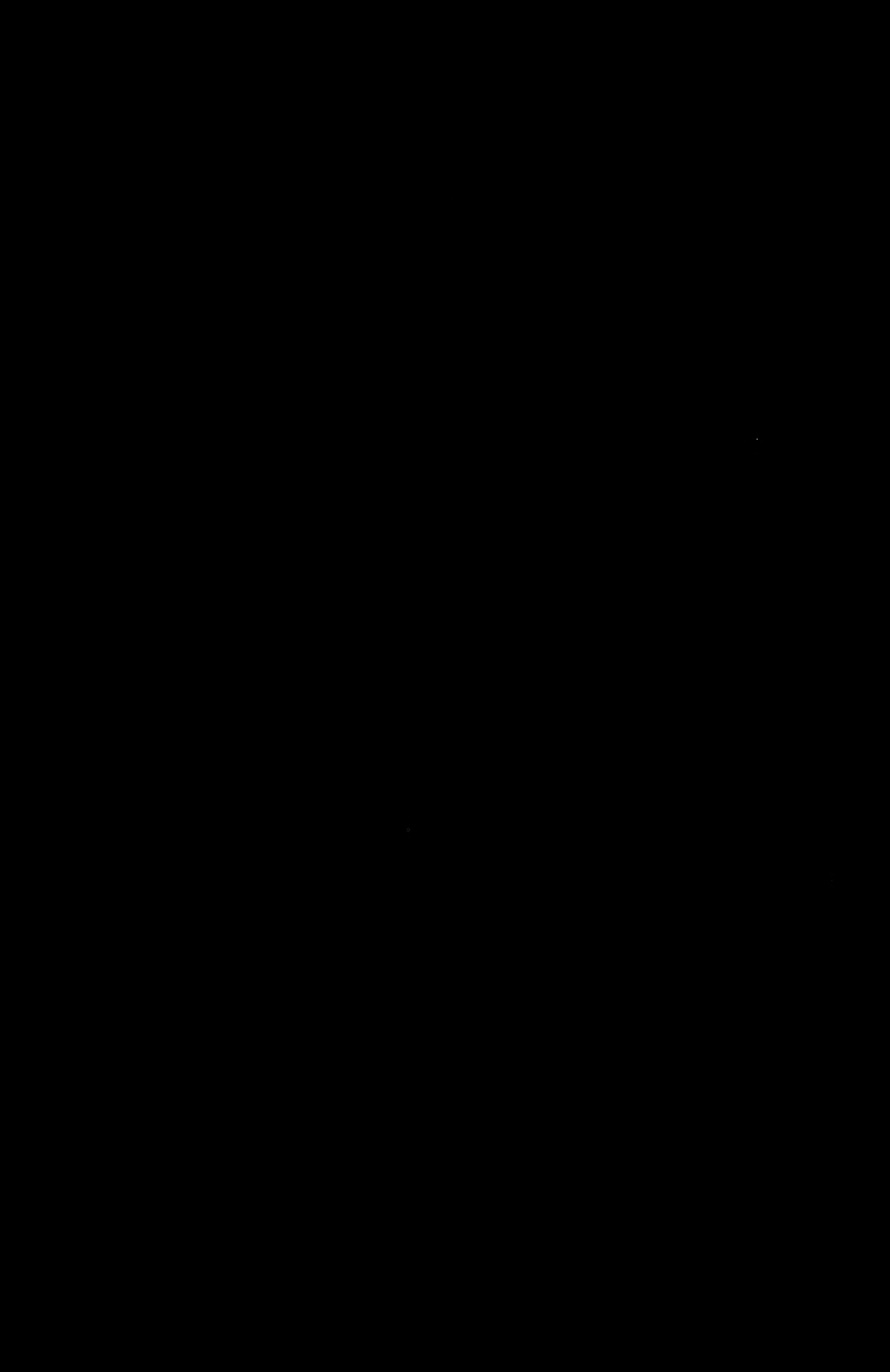
Je chante cet enfant de la monotonie,
Sans doute au rang des jeux placé par ironie.
Son nom est le loto, son effet le sommeil;
On est autour de lui comme on est au Conseil,
Faisant beaucoup de bruit et fort peu de besogne.

IV. — Le jeu de loto-dauphin.

Il existe une variante du loto qui est connue sous le nom de « loto-dauphin » ; on prétend qu'il fut inventé par Louis XVI dans le but d'amuser le Dauphin, d'où le nom qui lui est resté. A ce jeu, la modification apportée consiste à payer, outre le quine, le premier ambe, le premier terne et le premier quaterne. Ce jeu fut très en faveur à la cour, à Trianon et à Versailles. Sous la Restauration, le loto-dauphin, qui avait été oublié pendant de longues années, redevint le jeu favori des soirées intimes de la duchesse d'Angoulême.

V. — Jeu de loto formé d'un jeu de découpage.

Dans les brevets d'invention publiés au commencement du dix-neuvième siècle, nous avons trouvé la description d'une espèce de loto d'un genre vraiment original. Les cartons sont composés de deux parties : une tablette rigide sur laquelle est collée l'image figurant un personnage plus ou moins grotesque en habit bariolé ; à côté de la tablette rigide est une sorte de jeu de patience analogue aux cartes de géographie par morceaux, ce qui permet de désarticuler la figure en autant de pièces que le découpage a été préparé. Avant de commencer la partie, on réunit dans un sac tous les fragments de pantins, on les mêle et



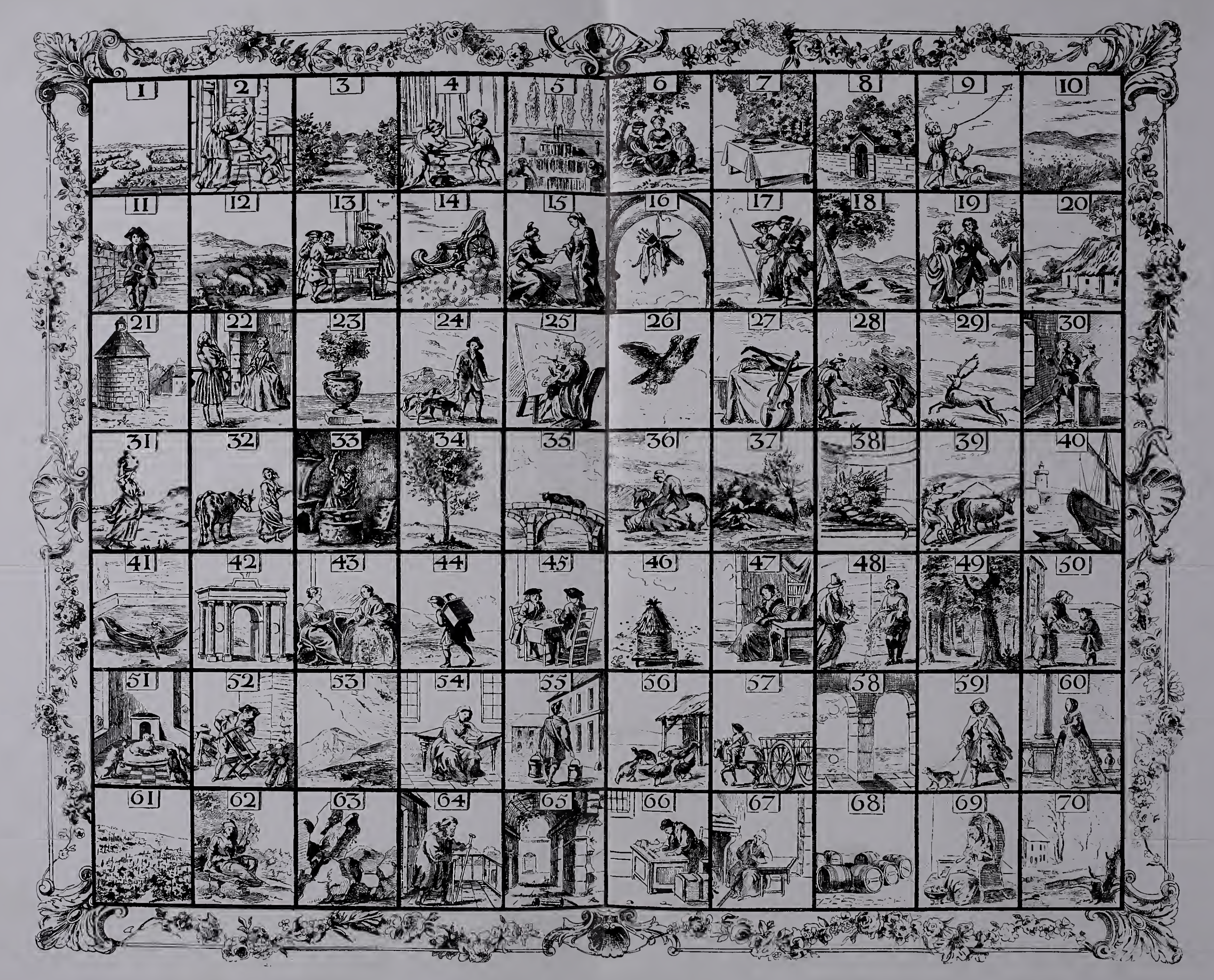


TABLEAU DU JEU DE BIRIBI

(COLLECTION DE M. S. DERVILLÉ)

l'appel se fait suivant la nature et la couleur du membre que le banquier sort du sac. On remet à chaque joueur le morceau correspondant à l'image collée sur la tablette qui est devant lui, et le gain de la partie est acquis à celui qui le premier arrive à reconstituer un bonhomme tout entier.

VI. — Le jeu de la loterie transformé en jeu d'oie.

Le jeu de la loterie a été pris comme prétexte pour composer les emblèmes d'une des innombrables espèces de jeu d'oie qui ont fait le bonheur des trois derniers siècles.

En 1705, on a publié chez Langlois, sur le Petit Pont, un jeu de forme circulaire composé de 63 cases disposées en spirale; au centre est écrite la règle du jeu. Les cases généralement réservées à l'oie sont gardées par un Chinois accroupi sur une espèce de bahut en pierre. On trouve dans les autres divisions les sujets les plus hétéroclites, tels qu'une paire de sabots, un paquet de chandelles, etc... Malgré son nom, ce jeu n'a aucun rapport avec la loterie ni avec le loto, et on y suit les règles habituellement admises pour le jeu de l'oie.

QUATRIÈME PARTIE

LE JEU DE BIRIBI

I. — Son origine. Son introduction en France au dix-septième siècle.

Le jeu de biribi est une sorte de loterie servant spécialement à jouer de l'argent; il est d'origine italienne et s'est trouvé naturalisé en France vers le milieu du dix-septième siècle.

Les Italiens qu'avait amenés le cardinal Mazarin obtinrent du roi de faire jouer ce jeu à Paris. Cependant le Parlement rendit deux arrêts contre eux et menaça de les punir sévèrement. « Je ne vois nulle part que la peine ait été capitale », dit Mme de Sévigné. En effet, malgré les arrêts du Parlement, les grands seigneurs continuèrent à goûter ce jeu avec ardeur.

II. — De la manière de jouer au biribi.

Le jeu de biribi se compose d'un tableau aux numéros duquel correspondent d'autres numéros renfermés dans un sac, d'où on les tire pour indiquer la partie gagnante du tableau. Dix colonnes de sept numéros

chacune divisent ce tableau qui, par conséquent, contient 70 numéros.

Le second instrument de ce jeu consiste en un sac de peau renfermant 70 étuis en forme d'olives, dans chacun desquels se trouve un parchemin roulé où est inscrit un numéro du tableau. Ce sac est surmonté d'une sorte de casque séparé de la première partie, formée d'une étoffe molle, par une sorte de bague fortement serrée qui constitue une véritable fermeture. Pour tirer une des olives du sac, un des pontes la fait glisser à travers l'étoffe de manière à l'obliger à entrer dans la partie rigide où il est alors facile de la saisir.

Lorsque le sort a désigné le banquier, lisons-nous dans un traité spécial, et que le ponte, placé à sa droite, se dispose à commencer, le premier remue fortement le sac, et les autres pontes le secondent, afin que le hasard dirige seul l'événement : le premier ponte agit comme nous venons de l'expliquer, et de ce temps-là, les autres joueurs font leur jeu, c'est-à-dire qu'ils placent sur le tableau les jetons ou l'argent qu'ils veulent risquer : la mise est subordonnée à la volonté des pontes. Leur jeu étant fait, le banquier ouvre le sac avec la clef destinée à cet usage ; il en tire l'étui, en fait sortir le numéro, qu'il montre à la galerie et lit à haute voix. Il s'occupe ensuite du soin de payer les parties que ce numéro fait gagner. Quand les paiements sont effectués, tout ce qui reste sur le tableau appartient au banquier, il le retire, remet l'étui et le numéro sorti dans le sac, et les pontes placent de nouveau ce qu'ils veulent jouer.

III. — De la décoration des tableaux du jeu de biribi.

Le tableau du jeu était quelquefois uni, mais souvent il était décoré d'allégories destinées à amuser les joueurs. A l'Exposition universelle de 1900, dans le Musée rétrospectif de la Classe de la bimbeloterie et des jouets, on pouvait voir un de ces tableaux faisant partie de la collection de M. S. Dervillé et qui a servi à un jeu de biribi. Il est divisé, dans le sens de la hauteur, en dix colonnes formées de sept lignes superposées contenant chacune dix numéros, soit un total, pour les sept lignes, de soixante-dix numéros. Ce jeu représente un certain nombre d'allégories, ainsi il porte à chacun de ses angles un petit paysage figurant les saisons ; le numéro 1 est un jardin tout rempli de fleurs ; le numéro 10 nous montre un champ couvert d'une riche moisson que l'artiste a parsemée de bleuets et de coquelicots ; le numéro 61 nous mène dans le pays des vignobles, où les vignes sont chargées de raisins rappelant la grappe de Canahan ; enfin, le dernier numéro, le 70, est un paysage d'hiver, les toits sont tout blancs et la terre est cachée sous une épaisse couche de neige. Les numéros les plus bas figurent les premières occupations de l'enfance, ses jeux, ses plaisirs et aussi les châtiments auxquels elle ne peut malheureusement pas toujours se soustraire. Les autres numéros ont trait à des scènes variées : ainsi, au chiffre 15, se trouve une jeune personne qui vient consulter le sorcier et se faire dire la bonne aventure ; puis, c'est une histoire de



LE JEU DU BIRIBI OU DE LA BELLE

D'APRÈS UNE ESTAMPE SATIRIQUE DE L'ÉPOQUE RÉVOLUTIONNAIRE

mariage : nous voyons deux jeunes gens, d'abord fiancés, qui, dans la case suivante sont costumés en jeunes mariés et se rendent à leur chaumière.

La troisième ligne symbolise les arts : le numéro 22 personnifie la danse, le numéro 25 la peinture, le 27 la musique, et le numéro 30 la sculpture. La quatrième ligne est réservée à l'âge viril et nous fait assister aux travaux des champs. Les deux lignes suivantes caractérisent l'automne de la vie et nous montrent les occupations favorites des gens d'un âge déjà mûr. La dernière ligne, enfin, est la vieillesse, l'hiver de la vie, elle nous présente l'infortune, la maladie, l'avarice et enfin la décrépitude sous toutes ses formes.

Ce tableau, par l'ingéniosité de ses différentes allégories, a été une des pièces les plus justement remarquées du public.

IV. — **Le jeu de biribi au Palais-Royal.**

Dans une gravure satirique de l'époque révolutionnaire, on a représenté une partie de biribi jouée dans un tripot qui avoisinait le Palais-Royal. Autour d'une table verte se tiennent assis les joueurs, dans lesquels il est facile de reconnaître des allusions politiques très transparentes. Le banquier, qui garde devant lui la caisse, est armé d'une sorte de petit râteau destiné à ramasser les écus des perdants. Les joueurs tiennent à la main des palettes munies de longs manches qui leur permettent de déposer leur mise sur la case de leur choix. Toutefois, en avant on aperçoit un personnage coiffé d'un vaste chapeau orné de la cocarde tricolore ; ce ponte porte à la main le sac en étoffe couvert d'un casque, et on distingue très bien le mouvement par lequel il cherche à faire passer une des olives dans le second compartiment. La partie est surveillée par deux agents de la police secrète, que l'artiste a gratifiés d'une tête de bouledogue ; ces honorables fonctionnaires sont munis d'un énorme gourdin, insigne de leur profession. La gravure est intitulée : « Les délassements du Palais-Royal. »

V. — **Le jeu de la belle.**

Le jeu de la belle est analogue au jeu de biribi, à cette différence près qu'il contient 104 numéros formés de 13 colonnes renfermant chacune 8 cases ; il se joue d'une manière identique, avec un banquier et des pontes en nombre illimité.

CINQUIÈME PARTIE

LE TROU-MADAME

I. — Définition de ce jeu.

Richelet donne de ce jeu la définition suivante : « C'est une sorte de jeu de boîte composé de treize portes et d'autant de galeries, auquel on joue avec treize petites boules. »

Ce jeu a été très à la mode au dix-septième siècle et dès l'antiquité il était déjà pratiqué d'une manière courante.

II. — La course des chevaux de bois ou le trou-madame dans l'antiquité.

Chez les Grecs du bas Empire on l'appelait la « course des chevaux de bois ».

Ce jeu était un simple jeu de hasard et qui, comme tel, fut défendu à différentes reprises. L'empereur Justinien, dans le chapitre de son Code consacré spécialement aux jeux de hasard, défendit de jouer aux chevaux de bois à peine de confiscation de la maison où l'on aurait joué. (*Loi seconde*, *De aleatoribus*.) Au rapport de Photius, dans le Nomocanon, nous voyons que cette interdiction fut plusieurs fois renouvelée. Cet écrivain rapporte que ce jeu est assimilé au jeu des dés, dont il avait tous les inconvénients.

Balsamon, dans ses *Scholies*, nous en a laissé la description suivante :

C'était, dit-il, un instrument de bois qu'on dressait obliquement et dont les escaliers étaient percés en leur milieu d'un grand nombre d'ouvertures. Ceux qui voulaient jouer ensemble à ce jeu plaçaient au haut des escaliers quatre billes de différentes couleurs, et celui dont la bille, après avoir traversé les diverses ouvertures, sortait la première, par la dernière ouverture, avait gagné.

Ce jeu était une véritable course de billes faite à l'imitation des courses du cirque, et, comme les billes étaient de bois, c'est à cette particularité qu'elles ont dû d'être dénommées « course des chevaux de bois ».

Les billes étaient de quatre couleurs : verte, blanche, rouge et noire; ces nuances étaient les mêmes que celles adoptées par les lutteurs qui se disputaient les prix dans les cirques de Byzance.

LA PRVDENCE PAROIST PAR TOVT.



SONNET EMBLEMATIQVE.

IL faict bon quelquesfois, afin de ſe diſtraire
Du mal, qu'aſſez ſouuent nous naiſt l'oiſiueté,
Paſſer le temps chez ſoy en toute ſeureté;
Et non pas en vn lieu, que l'on iuge contraire.

L'honneur ſe voit par tout, ſe voit en toute affaire,
Et par tout ſe cognoiſt & ſe voit ſa beauté:
On ne peut obſcurcir ceſte fidelité,
Qui ſe rend de ſoy-meſme aux Dames neceſſaire.

Les viſites, le ieu, & toute autre action
Qui ſe fait prudemment en bonne intention,
Ne peut pas offencer le merite des Dames:

On peut parler d'amour, mais de l'amour diuin
Qui charme nos eſprits, & qui nous tend la main,
Enflammant noſtre cœur de ſes celeſtes flammes.

6

LE JEU DE TROU-MADAME

D'APRÈS UNE GRAVURE DE MÉRIAN, XVIIe SIÈCLE.

III. — Le croc-madame au seizième siècle.

Rabelais n'a pas manqué de désigner ce jeu dans son *Gargantua* et il le dénomme « croc-madame » ; un peu plus tard ce jeu a pris le nom de « trou-madame », sous lequel il est désigné jusqu'à la fin du dix-huitième siècle.

Dans une lettre adressée en 1571, par Claude de France, duchesse de Lorraine et fille de Henri II, à P. Holtmann, nous relevons la phrase suivante : « Je vous prie de nous envoyer ung jeu de billart et un aultre jeu que l'on nomme trou-madame. »

IV. — Le trou-madame à Versailles sous Louis XIV.

A la fin du règne de Louis XIV, on avait installé deux jeux de trou-madame à Versailles et à Fontainebleau :

Nous allâmes dîner à Versailles, écrit la grande Mademoiselle, le roi fut de bonne humeur, on joua des bijoux et des hardes au trou-madame : j'en gagnai, on demeura fort tard, on n'en revint qu'aux flambeaux.

Dans le *Mercure Galant* du mois de décembre 1682, on trouve une longue description du grand appartement de Versailles où le roi, dans sa bonté, recevait sur invitation le lundi, le mercredi et le jeudi de chaque semaine pour y jouer à toutes sortes de jeu, depuis six heures du soir jusqu'à dix heures.

Après avoir passé en revue les tableaux de Paul Véronèse et de Lebrun qui ornent cette salle luxueuse, l'auteur raconte qu'on peut voir « un trou-madame de marqueterie posé sur une table de velours vert » entourée de pentes de velours cramoisi à franges d'or ; une table » carrée, une en triangle et six à pans : toutes ces tables sont couvertes » de velours vert galonné d'or et garnies de flambeaux d'argent. »

V. — Le jeu de trou-madame en plein air.

Dans l'*Encyclopédie*, nous trouvons la désignation du jeu de trou-madame :

On peut, dit l'auteur, s'amuser à ce jeu dans l'allée d'un jardin ou sur une table. Dans une allée il faut avoir une certaine distance, ordinairement contre un mur, une espèce de petite galerie faite en planche et composée de treize arcades ou portiques, dans lesquelles on essaie de faire entrer les boules.

On trouve au magasin du *Singe Verd*, rue des Arcis, de ces petites galeries en bois d'ébène, qu'on place sur une table longue pour jouer avec treize petites gobilles, tâchant d'adresser dans les cases convenables.



Dames Ioüans au Ieu des Portiques

VI. — Le jeu de trou-madame à ressort.

Un peu plus loin, le même recueil nous donne la description d'un jeu de trou-madame à ressort, qui n'est qu'un perfectionnement de celui dont nous venons de parler :

Il est, dit l'auteur de cette description, composé d'une petite galerie avec treize arcades dans lesquelles on essaie de faire entrer des gobilles. Cette petite galerie est au bas d'un plan incliné. Le milieu du jeu est hérissé de beaucoup de pointes qui servent à faire dévier les boules. Il y a dans le bas, à chaque côté, un trou dans lequel on met la gobille et, par un ressort qui est au-dessous et que l'on tire assis, on fait partir la gobille qui s'élance avec rapidité dans une galerie couverte qui correspond au trou; elle va jusqu'au haut du jeu où elle passe par un des trous, soit de celui du milieu, soit de ceux qui sont à chaque côté: de là elle retombe en faisant beaucoup de détours parmi les pointes, et se précipite en bas dans une des cases de la galerie qui sont marquées par des chiffres.

VII. — Le jeu du château à la fin du dix-huitième siècle.

On peut assimiler au jeu de trou-madame, le jeu du château ; ce jeu est en bois et présente deux corps de bâtiment : l'un supérieur et l'autre inférieur. Il y a un escalier avec de petites marches sur un plan incliné de chaque côté. Ces deux escaliers font passer la boule avec laquelle on joue dans les deux galeries du haut et du bas. La terrasse du château est très embarrassée par des espèces de petites bornes, au nombre de vingt-huit, lesquelles servent à faire dévier la petite boule qu'on fait partir du haut de l'escalier, qui est de chaque côté du jeu et qui va passer sur cette terrasse pour se rendre ensuite dans un des portiques de la galerie d'en bas, où le chiffre indique les points amenés par le joueur.

VIII. — Le jeu des portiques.

On a souvent confondu le jeu des portiques avec le trou-madame; ces deux divertissements n'ont cependant aucun rapport au point de vue de la forme. Le document le plus complet que nous ayons sur le jeu des portiques est l'estampe de Trouvain, qui fait partie de la suite des appartements de Louis XIV : c'est la première pièce de cette série. Tous les personnages qui sont autour de la table des portiques sont les portraits des petits-fils du roi, et dans l'estampe originale ils sont clairement identifiés. En commençant par la gauche, on trouve le duc d'Anjou qui devint Philippe V, roi d'Espagne, puis le duc de Berry, tous deux petits-fils de Louis XIV; ils étaient alors âgés, l'un de onze ans et l'autre de huit ans. Un peu plus loin est le Prince de Galles, fils du roi



PREMIER APPARTEMENT

LE JEU DES PORTIQUES : D'APRÈS LA SUITE DES ESTAMPES DE TROUVAIN, XVIIe SIÈCLE.

d'Angleterre Jacques II qui, après avoir été dépossédé, avait reçu en France l'hospitalité la plus large; de l'autre côté de la table, non loin du Prince de Galles, on voit M. le comte de Brionne et ensuite deux dames de la cour en grande toilette, mais dont les noms ne nous ont pas été conservés.

Le jeu des portiques comprend une très grande table, dont le plateau supérieur est divisé en un grand nombre de cavités; la bille devait être envoyée de telle manière, qu'à un moment donné elle fût contrainte de passer par une des ouvertures ou portiques, et le numéro inscrit dans la cavité où la bille du joueur s'était arrêtée formait le point; il s'agissait, pour gagner, d'arriver exactement à un nombre déterminé d'avance et celui qui le dépassait était condamné à recommencer la partie.

Mme de La Fayette raconte que Louis XIV allait à Marly tous les quinze jours et jouait aux portiques « qui est un jeu de nouvelle introduction ». Dans la suite des estampes de Bonnard, nous avons la représentation d'une dame de qualité jouant au jeu des portiques; quoique la gravure ait été prise sur un document original, il est à peu près certain que la représentation du jeu est assez fantaisiste.

SIXIÈME PARTIE

PILE OU FACE, PAIR-IMPAIR ET COURTE PAILLE

Ces trois jeux présentent ensemble une grande analogie; ils ne demandent, en effet, aucune adresse, aucune intelligence spéciale : c'est le hasard seul qui décide du gain ou de la perte.

Les anciens ont connu ces différents jeux et leur simplicité même est cause qu'ils n'ont presque pas varié depuis cette époque reculée.

I. — Le jeu de jour et nuit chez les Romains.

Pour le jeu de « pile ou face », on se servait, chez les Grecs, d'une coquille plate qu'on lançait en l'air et à ce moment précis le joueur devait demander à son partenaire « Nuit ou Jour? » ; nuit s'appliquait au côté sombre ou rugueux de la coquille, et jour, au contraire, représentait le côté blanc et nacré.

Les Romains, déjà plus civilisés, se servaient d'une pièce de monnaie et plus souvent d'un as; comme, à l'origine, les pièces figuraient d'un

côté une tête et de l'autre la proue d'un navire, la question traditionnelle qui devait être posée était « tête ou navire ? »

II. — Le jeu de croix ou pile au Moyen Age.

Pendant le Moyen Age, la question se posait sous la forme de « croix ou pile? »; l'origine est facile à trouver, elle provient de ce que les pièces de monnaie d'alors portaient d'un côté une croix et de l'autre des piliers. C'est évidemment à ce jeu que sont occupés les deux person-



LE JEU DE CROIX OU PILE
TIRÉ DE LA SUITE DES *Beaux et bien adroits joueurs de toutes sortes de jeux*,
DE VAN LOCHOM, XVIIe SIÈCLE.

nages représentés dans la suite des *Beaux et bien adroits joueurs de toutes sortes de jeux* de Van Lochom : au premier plan on aperçoit un personnage accroupi, les yeux cachés derrière une énorme paire de besicles, qui tient à la main une pièce présentant une croix; le sort ne lui a probablement pas été favorable, car son partenaire porte sur son dos une hotte remplie de pièces de monnaie qu'il vient de lui gagner.

Dans l'*Encyclopédie* on retrouve pour la fin du dix-huitième siècle, l'expression de *croix* ou *pile :* « Ce jeu, dit l'auteur, est bien simple : on a une pièce de monnaie dont l'un des côtés s'appelle croix, et l'autre, pile; celui qui a retenu croix gagne si la pièce de monnaie qu'on jette en l'air présente, étant à terre, le côté qui se nomme croix; il perd, si c'est le contraire qui se produit. »

III. — Le jeu de pair-impair dans l'antiquité.

Le jeu de « pair et impair » est sans doute un des premiers qui soit dû à l'imagination humaine; chez les Grecs on appelait ce jeu jouer à « pair », et chez les Romains les deux mots se trouvaient accolés, le jeu était appelé « pair-impair ». On se servait pour cet amusement d'osselets, dont on renfermait dans la main un certain nombre, et, suivant que le partenaire



LE JEU DE « PAIR OU NON »
D'APRÈS UNE CARICATURE DE LA RESTAURATION.

devinait juste ou se trompait, il gagnait ou perdait un nombre égal d'osselets.

Les enfants, pour donner plus d'attrait au jeu, se servaient d'amandes ou de noix. Quant aux esclaves, ils jouaient de cette façon les quelques pièces de monnaie qu'ils avaient pu se procurer.

Jusqu'au dix-huitième siècle, ce jeu est resté le même, et au moment où fut rédigée l'*Encyclopédie* on se servait de jetons : « La perte ou le gain, dit l'auteur, sont quelquefois considérables à ce jeu, surtout lorsque ce que l'on joue est tenu caché. »

On a fait sous Louis XVIII une caricature représentant deux personnages jouant au « pair ou non »; cette pièce est un jeu de mots, car, à

cette époque, une des questions qui intéressaient le plus vivement l'aristocratie était de savoir si l'on obtiendrait la dignité de pair de France. C'est pour cette raison que le chevalier de la Fourchette tient dans la main un numéro du *Moniteur universel*, tandis que son partenaire fait le geste de jouer à « pair ou non ».

IV. — Le jeu du buske ou du court fétu au Moyen Age.

Le jeu du « court fétu » et le jeu du « buske » ou de la « courte paille » a été couramment pratiqué pendant tout le Moyen Age, et dans une poésie qui date de 1288, et qui est connue sous le nom de *Renart Le Nouvel*, nous trouvons les quatre vers suivants qui se rapportent tout à fait au jeu de la courte paille :

Et comment nos accorderons
Faisons le buske entre nous trois
Mais nous getons as dés ançois
As plus poins ce dist la roine.

Un peu plus tard, ce jeu est désigné sous le nom de « court fétu ».

Au quatorzième siècle, on se servait de la locution « jeter la courte paille » qui, suivant les termes du nouveau coutumier français, était une manière de régler par le sort les partages de succession :

(1371) Je vous diray que nous ferons. Nous en jourons au court festu, à la quelle il demourra. (Le chevalier de la Tour, page 53.)

SEPTIÈME PARTIE

LE JEU DE LA MOURRE

Ce jeu, qui est indifféremment désigné sous le nom de « morra, mourre ou morre », remonte aux temps les plus reculés de l'histoire. Les Egyptiens le pratiquaient, et nous possédons encore une peinture funéraire qui représente deux habitants des bords du Nil se livrant à cet exercice. On ne sait si les Grecs connaissaient ce jeu, quoique, au rapport de Ptolémée, la belle Hélène puisse être considérée comme en ayant été l'inventrice : elle y jouait contre Pâris, et il est à peine besoin d'ajouter qu'elle le gagnait.

Ce qui prouve l'antiquité de ce jeu, c'est que déjà, au temps de Cicéron, on avait fait un proverbe de cette locution : cet homme a

tant de probité que l'on pourrait, avec lui, jouer à la mourre dans les ténèbres de la nuit.

La manière de pratiquer ce jeu est fort simple; l'un des concurrents le place vis-à-vis de l'autre, et tous deux doivent en même temps étendre la main droite en élevant un certain nombre de doigts tandis qu'il annonce à haute voix le nombre de doigts que va indiquer l'adversaire. Malgré sa simplicité, ce jeu demande une assez grande sagacité, car il faut tromper son partenaire en lui indiquant un nombre auquel il est loin de s'attendre; et, d'autre part, il faut deviner l'intention du joueur qui est devant vous pour indiquer le nombre exact, ou tout au moins le nombre le plus rapproché qui pourra faire gagner la partie. On joue généralement en cinq points, c'est-à-dire que la partie est considérée comme gagnée par celui qui, cinq fois, a deviné juste le nombre pensé par l'autre joueur.



LE JEU DE LA MORRA
D'APRÈS UNE GRAVURE DE CARRACCI, XVII° SIÈCLE.

Dans l'antiquité, on jouait à la mourre pour savoir, dans un divertissement, quel serait celui qui devrait commencer la partie. Eros, avant de jouer au cottabe avec Hyménée, décide de cette manière quel est celui qui le premier devra prendre et lancer la coupe :

> Ils commencent par tirer au sort le jet du breuvage en élevant diversement les doigts de leur main, dressant et élevant les uns à cet effet, tandis que les autres réunis vers le milieu du poignet restent serrés et liés entre eux.

On rapporte qu'autrefois on se servait aussi du jeu de la mourre pour conclure des transactions commerciales. C'était une manière de se mettre d'accord en s'en remettant au hasard du soin de décider celui qui aurait gain de cause. En France, cet usage avait à peu près son équivalent

dans le jeu de la courte-paille qui était une manière assez analogue de consulter le sort.



LE JEU DE LA MOURRE, D'APRÈS VAN LOCHOM, XVIIe SIÈCLE.

Le jeu de la mourre a été pratiqué pendant tout le Moyen Age, et le poète Marot, faisant allusion au trépas d'un poète du quinzième siècle, Coquillard, qui était mort de chagrin après s'être ruiné au jeu, composa cet épigramme sous forme d'épitaphe.

La morre est jeu pire qu'aux quilles
Ne qu'aux échecs, ne qu'au quillart,
A ce méchant jeu Coquillart
Perdit sa vie et ses coquilles.

Dans ce dernier vers, Marot fait allusion aux trois coquilles d'or que le poète portait dans ses armes.



NAPOLITAINS JOUANT A LA MORRA
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DU DÉBUT DU XIXe SIÈCLE.

Carracci, dans sa suite des jeux, n'a pas manqué de représenter deux enfants se livrant à cet exercice, tandis qu'un troisième les assiste pour juger les coups douteux et intervenir dans les différends qui pourraient s'élever entre eux.

Au dix-septième siècle, Van Lochom a reproduit également cet amusement dans sa série « Des beaux et bien adroits joueurs de toutes sortes de jeux ».

De nos jours, le jeu de la morra est un jeu exclusivement italien, et les ouvriers terrassiers ne manquent jamais, leur journée finie, de se livrer à cet amusement, qui se termine malheureusement d'une manière assez fréquente par des disputes et des rixes dans lesquelles le jeu du couteau se substitue rapidement au jeu des doigts.



CHAPITRE III

JEUX DE PATIENCE

Le jeu du solitaire. — 1. Origine de ce jeu. — 2. Le jeu du solitaire chez les Romains. — 3. Le jeu du solitaire en France au dix-huitième siècle. — 4. Opinion de Leibnitz sur le jeu du solitaire. — 5. Nouvelle vogue du jeu du solitaire en 1824.

Le casse-tête. — 1. Définition. — 2. Le casse-tête chez les Romains. — 3. Amusements géométriques et architecture amusante, inventés par Allizeau. — 4. Myriorama, jeu de patience. — 5. Cartes géographiques découpées servant de jeu de patience. — 6. Le jeu du parquet. — 7. La croix de Jérusalem.

Amusements des enfants avec les animaux. — 1. Existence de ce jeu dans l'antiquité. — 2. Le jeu du hanneton captif, d'après Jacques Cousin. — 3. Symbolisme du jeu des oiseaux captifs. — 4. L'oiseau captif dans le portrait des enfants de Rubens. — 5. Imitation des jeux équestres à l'aide d'une chèvre ou d'un bouc. — 6. Le jeu du chat et les combats d'animaux au seizième siècle.

Les Mangeurs de cerises. — 1. Le jeu du « capendu ». — 2. Utilisation de ce jeu comme motif de décoration. — 3. Le jeu des pommes. — 4. Applications modernes du jeu du capendu.

La mouche.

Le bernement. — 1. Origine gauloise de ce jeu. — 2. Le bernement de Sancho Panza. — 3. Le bernement au Carnaval de Venise.

PREMIÈRE PARTIE

LE JEU DU SOLITAIRE

I. — Origine de ce jeu.

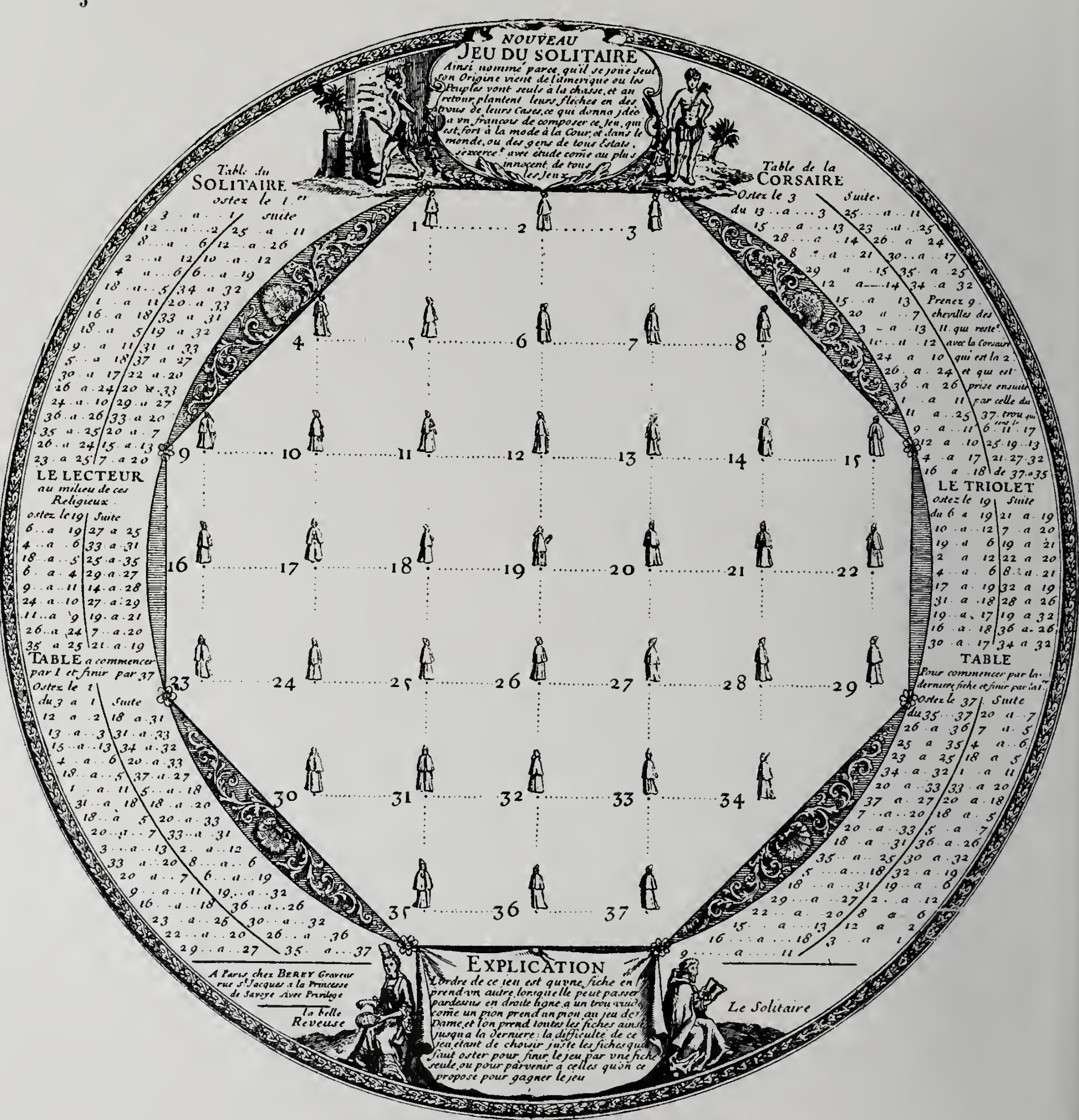


MOSCOPULE, Grec du Bas-Empire, a été, suivant la tradition, l'inventeur de ces carrés magiques dont l'usage était autrefois très répandu en Orient. Plusieurs auteurs prétendent, non sans une apparence de vérité, que le solitaire dérive en droite ligne de ces carrés magiques.

On peut considérer le jeu du solitaire comme un véritable exercice de patience, et les délices qu'il procure présentent une certaine analogie avec les jouissances du casse-tête chinois dont il a, pendant un temps, partagé la vogue.

II. — Le jeu du solitaire chez les Romains.

Ovide, dans *l'Art d'aimer*, cite un passage où il est fait allusion à ce jeu :



LE NOUVEAU JEU DU SOLITAIRE

D'APRÈS UNE GRAVURE DU XVII[e] SIÈCLE, CONSERVÉE AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

Toutes les cavités, dit-il, moins une, contiennent une bille. Or, il s'agit de prendre successivement toutes les billes une par une, comme on fait au jeu de dames, en sautant dans une case vide perpendiculairement et non obliquement, par-dessus la tête de la bille qu'on veut

Se vend a Paris chez BEREY Graveur rue S. Jacques vis a vis la rue de la Parcheminerie a la Princesse de Savoye Avec Privilege 1697

Madame La Princesse de Soubize, jouant au Jeu du solitaire.



se Vend a Paris, chez Trouuain rue S.t Jacques au grand Monarque, auec priuilege du Roy. 1698

Dame de Qualité Joüant au Solitaire.

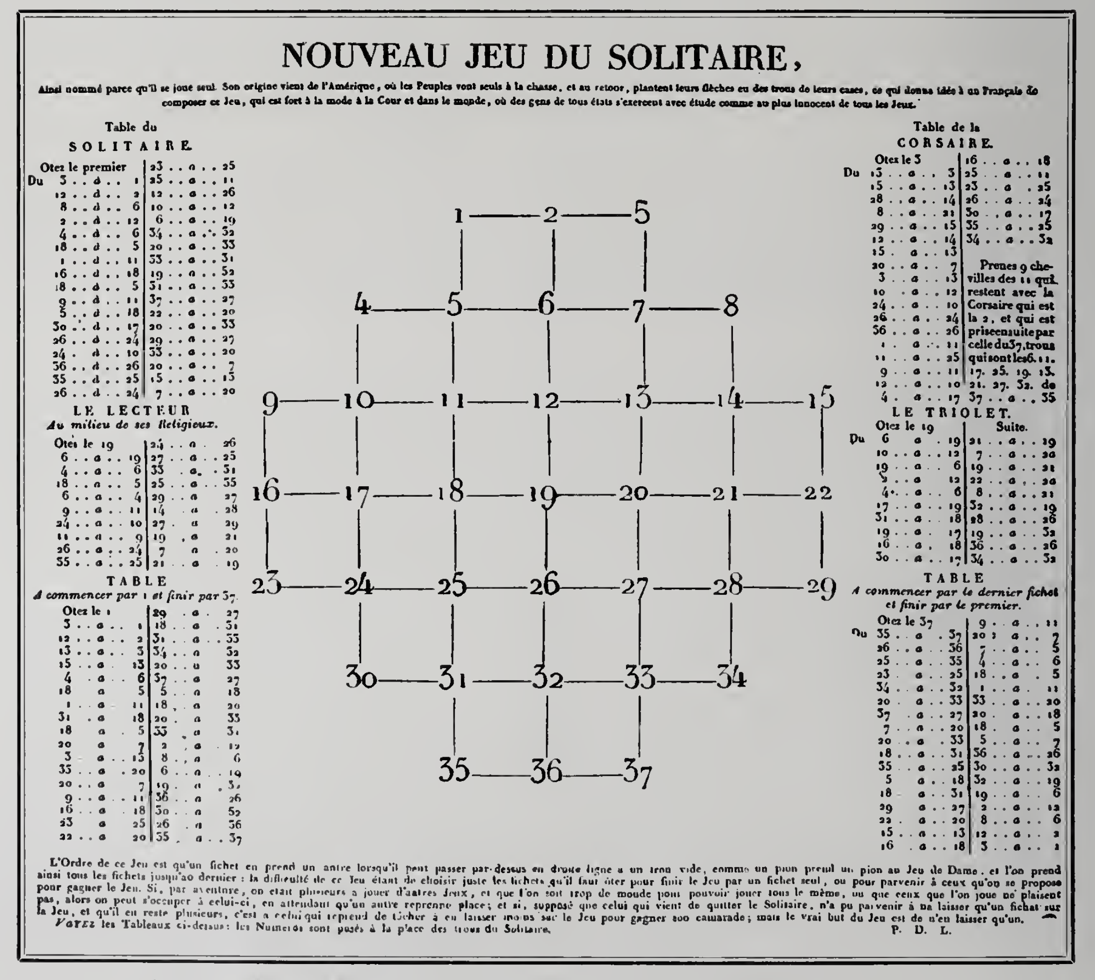
Costume de ville.

enlever. A chaque coup on fait mouvoir une bille et on en enlève une, et l'on ne peut mettre en mouvement une bille quelconque que si celle-ci peut en prendre une autre.

D'autres auteurs racontent que ce jeu viendrait d'Amérique, où il aurait été conçu par un Français qui en avait réglé la marche en voyant les sauvages planter leurs flèches en différents trous disposés à cet effet et rangés par ordre dans leurs cases.

III. — Le jeu du solitaire en France au dix-huitième siècle.

Enfin ce qu'il y a de plus certain, c'est que le solitaire fut de mode en France, vers l'année 1700, ainsi qu'il résulte du témoignage de Rémond



NOUVEAU JEU DU SOLITAIRE,

Ainsi nommé parce qu'il se joue seul. Son origine vient de l'Amérique, où les Peuples vont seuls à la chasse, et au retour, plantent leurs flèches en des trous de leurs cases, ce qui donna idée à un Français de composer ce Jeu, qui est fort à la mode à la Cour et dans le monde, où des gens de tous états s'exercent avec étude comme au plus innocent de tous les Jeux.

Table du SOLITAIRE.

Otez le premier	23 . . à . . 25
Du 3 . . à . . 1	25 . . à . . 11
12 . . à . . 2	12 . . à . . 26
8 . . à . . 6	10 . . à . . 12
2 . . à . . 12	6 . . à . . 19
4 . . à . . 6	34 . . à . . 32
18 . . à . . 5	20 . . à . . 33
1 . . à . . 11	33 . . à . . 31
16 . . à . . 18	19 . . à . . 32
18 . . à . . 5	31 . . à . . 33
9 . . à . . 11	37 . . à . . 27
5 . . à . . 18	22 . . à . . 20
30 . . à . . 17	20 . . à . . 33
26 . . à . . 24	29 . . à . . 27
24 . . à . . 10	33 . . à . . 20
36 . . à . . 26	20 . . à . . 7
35 . . à . . 25	15 . . à . . 13
26 . . à . . 24	7 . . à . . 20

LE LECTEUR

Au milieu de ses Religieux.

Otez le 19	24 . . à . . 26
6 . . à . . 19	27 . . à . . 25
4 . . à . . 6	33 . . à . . 31
18 . . à . . 5	25 . . à . . 35
6 . . à . . 4	29 . . à . . 27
9 . . à . . 11	14 . . à . . 28
24 . . à . . 10	27 . . à . . 29
11 . . à . . 9	19 . . à . . 21
26 . . à . . 24	7 . . à . . 20
35 . . à . . 25	21 . . à . . 19

TABLE

A commencer par 1 et finir par 37.

Otez le 1	29 . . à . . 27
3 . . à . . 1	18 . . à . . 31
12 . . à . . 2	31 . . à . . 33
13 . . à . . 3	34 . . à . . 32
15 . . à . . 13	20 . . à . . 33
4 . . à . . 6	37 . . à . . 27
18 . . à . . 5	5 . . à . . 18
1 . . à . . 11	18 . . à . . 20
31 . . à . . 18	20 . . à . . 33
18 . . à . . 5	33 . . à . . 31
20 . . à . . 7	2 . . à . . 12
3 . . à . . 13	8 . . à . . 6
35 . . à . . 20	6 . . à . . 19
20 . . à . . 7	19 . . à . . 31
9 . . à . . 11	36 . . à . . 26
16 . . à . . 18	30 . . à . . 32
23 . . à . . 25	26 . . à . . 36
22 . . à . . 20	35 . . à . . 37

Table de la CORSAIRE.

Otez le 3	16 . . à . . 18
Du 13 . . à . . 3	25 . . à . . 11
15 . . à . . 13	23 . . à . . 25
28 . . à . . 14	26 . . à . . 24
8 . . à . . 21	30 . . à . . 17
29 . . à . . 15	35 . . à . . 25
12 . . à . . 14	34 . . à . . 32
15 . . à . . 13	
20 . . à . . 7	Prenez 9 che-
3 . . à . . 13	villes des 11 qui
10 . . à . . 12	restent avec la
24 . . à . . 10	Corsaire qui est
26 . . à . . 24	la 2, et qui est
36 . . à . . 26	priseensuitepar
1 . . à . . 11	celledu37,trous
11 . . à . . 25	quisontles6. 11.
9 . . à . . 11	17. 25. 19. 13.
12 . . à . . 10	21. 27. 32. de
4 . . à . . 17	37 . . à . . 35

LE TRIOLET.

Otez le 19	Suite.
Du 6 . . à . . 19	21 . . à . . 19
10 . . à . . 12	7 . . à . . 20
19 . . à . . 6	19 . . à . . 21
5 . . à . . 12	22 . . à . . 20
4 . . à . . 6	8 . . à . . 21
17 . . à . . 19	32 . . à . . 19
31 . . à . . 18	28 . . à . . 26
19 . . à . . 17	19 . . à . . 32
16 . . à . . 18	36 . . à . . 26
30 . . à . . 17	34 . . à . . 32

TABLE

A commencer par le dernier fichet et finir par le premier.

Otez le 37	9 . . à . . 11
Du 35 . . à . . 37	20 . . à . . 7
26 . . à . . 36	7 . . à . . 5
25 . . à . . 35	4 . . à . . 6
23 . . à . . 25	18 . . à . . 5
34 . . à . . 32	1 . . à . . 11
20 . . à . . 33	33 . . à . . 20
37 . . à . . 27	20 . . à . . 18
7 . . à . . 20	18 . . à . . 5
20 . . à . . 33	5 . . à . . 7
18 . . à . . 31	36 . . à . . 26
35 . . à . . 25	30 . . à . . 32
5 . . à . . 18	32 . . à . . 19
18 . . à . . 31	19 . . à . . 6
29 . . à . . 27	2 . . à . . 12
22 . . à . . 20	8 . . à . . 6
15 . . à . . 13	12 . . à . . 2
16 . . à . . 18	3 . . à . . 1

L'Ordre de ce Jeu est qu'un fichet en prend un autre lorsqu'il peut passer par-dessus en droite ligne à un trou vide, comme un pion prend un pion au Jeu de Dame, et l'on prend ainsi tous les fichets jusqu'au dernier : la difficulté de ce Jeu étant de choisir juste les fichets qu'il faut ôter pour finir le Jeu par un fichet seul, ou pour parvenir à ceux qu'on se propose pour gagner le Jeu. Si, par aventure, on était plusieurs à jouer d'autres Jeux, et que l'on soit trop de monde pour pouvoir jouer tous le même, ou que ceux que l'on joue ne plaisent pas, alors on peut s'occuper à celui-ci, en attendant qu'un autre reprenne place; et si, supposé que celui qui vient de quitter le Solitaire, n'a pu parvenir à ne laisser qu'un fichet sur le Jeu, et qu'il en reste plusieurs, c'est à celui qui reprend de tâcher à en laisser moins sur le Jeu pour gagner son camarade; mais le vrai but du Jeu est de n'en laisser qu'un.

Voyez les Tableaux ci-dessus : les Numéros sont posés à la place des trous du Solitaire.

P. D. L.

TABLEAU INDIQUANT LES COMBINAISONS DU JEU DU SOLITAIRE, XIX[e] SIÈCLE.

de Montmort dans l'avertissement de la seconde édition de son *Essai d'analyse sur les jeux de hasard* (1713).

Ce jeu était probablement fort répandu dans la haute société, car on

le voit donné comme attribut à la princesse de Soubise qui figure dans la série de portraits publiés chez Bonnard.

Dans le même recueil, on trouve, un peu plus loin, une dame de qualité se livrant au même exercice, mais la forme du jeu n'est pas exactement la même.

IV. — Opinion de Leibnitz sur le jeu du solitaire.

Leibnitz était, paraît-il, un amateur fervent du jeu du solitaire : « Il est bon, disait-il, de s'exercer sur les jeux de raisonnement, non pas pour eux-mêmes, mais parce qu'ils servent à perfectionner l'art de méditer. »

Dans une autre partie de ses œuvres, Leibnitz s'exprime d'une



LE JEU DU SOLITAIRE AU XVIIIe SIÈCLE
D'APRÈS UNE GRAVURE DE L'ÉCOLE ALLEMANDE.

manière plus complète sur le charme qu'il trouve au jeu du solitaire; dans sa huitième lettre à M. de Montmort, il dit en effet :

Le jeu nommé le solitaire m'a plu assez; je l'ai pris d'une manière renversée, c'est-à-dire au lieu de faire un composé de pièces selon la loi de ce jeu, qui est de sauter dans une place vide et d'ôter la pièce sur laquelle on saute, j'ai cru qu'il serait plus beau de rétablir ce qui a été défait, en remplissant un vide sur lequel on saute par ce moyen, on pourrait se proposer de former telle ou telle figure donnée si elle est faisable, comme elle l'est sans doute si elle est défaisable. Mais, ajoute-t-il, à quoi bon cela, dira-t-on? je réponds : à perfectionner l'art d'inventer, car il faudrait avoir des méthodes pour venir à bout de tout ce qui peut se trouver sans raison.

Les figures auxquelles il faisait allusion sont probablement celles que l'on obtient en commençant par la case centrale numérotée 19 et qui s'appelle le lecteur au milieu de ses amis, à cause de la symétrie bizarre que prennent les fiches restant vers la fin de la partie. Une autre combinaison, dans laquelle on commence encore par le numéro 19, se nomme la riquelette.

V. — Nouvelle vogue du jeu du solitaire en 1824.

Dans l'*Almanach des dames* de 1824, nous trouvons la petite mention suivante que nous citons sans commentaires :

> Le roman de M. le vicomte d'Arlincourt, dont Charles le Téméraire est le héros, a remis en vogue ce jeu composé d'une petite tablette percée de trous dans lesquels on plante des fichets d'ivoire qui, par l'adresse du joueur, doivent se chasser les uns les autres jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un, d'où lui est venu le nom de « jeu du solitaire ».

Les *A-propos de société* de Collé contiennent un petit couplet sur le jeu du solitaire; la musique en est pauvre et les vers ne sont pas bien fameux, mais la naïveté de la poésie sera pour elle, nous pensons, une excuse suffisante :

> Jamais Madame n'y jouera,
> Par quoi je fis d'avis qu'tu l'passes :
> C'est tout seul qu'on joue à c'jeu-là,
> Va-t-elle jamais sans les grâces.

DEUXIÈME PARTIE

LE CASSE-TÊTE

I. — Définition.

Cet amusement consiste à construire certaines figures, de forme géométrique, au moyen de petits morceaux de bois provenant tous de la décomposition d'un carré.

II. — Le casse-tête chez les Romains.

Comme la plupart des jeux, le casse-tête était connu des anciens, et ce jeu de patience semble même avoir été chez eux particulièrement en honneur. Ausone le décrit ainsi (Ed. Panck., II, p. 105) :

> Ce sont quatorze petits morceaux d'ivoire affectant diverses formes géométriques. Les uns sont des triangles isocèles, les autres des triangles équilatéraux, d'autres présentent la forme de



LES DIVERSES COMBINAISONS DU CASSE-TÊTE CHINOIS

INVENTÉES PAR DELION, RUE BOURG-L'ABBÉ, A PARIS.

triangles scalènes ou bien rectangles. Or, de l'assemblage de ces figures résultent mille formes diverses : tantôt c'est un éléphant, tantôt un sanglier, une oie qui vole, un chasseur à l'affût, un mirmillon armé, un chien qui aboie. C'est encore une tourterelle, un canthare et un nombre infini de choses selon que la science du joueur est plus ou moins grande.

C'est au moyen d'un jeu à peu près semblable que les anciens apprenaient à lire aux enfants : on leur enseignait l'alphabet d'après des lettres figurées en ivoire.

III. — Amusements géométriques et architecture amusante, inventés par Allizeau.

En 1818, un industriel parisien, demeurant quai Malaquais, 15, nommé Allizeau, invente une sorte de casse-tête d'un genre tout à fait perfectionné. Il se compose de deux carrés formés chacun de quinze morceaux tranchés suivant des lignes géométriques, et au moyen desquels il propose de résoudre vingt-huit problèmes consistant par exemple à former un prisme triangulaire avec les quinze pièces ayant servi à édifier le carré. Comme délassement, l'auteur engage le lecteur à faire les figures les plus diverses, telles que des morceaux de scie, des crochets ou bien encore des constructions civiles et militaires, maisons ou châteaux forts, et ce qu'il y a de plus étrange c'est de constater l'engouement du public pour ce passe-temps qui devait être plutôt énervant.



LE JEU DU CASSE-TÊTE CHINOIS
D'APRÈS LE FRONTISPICE DU TRAITÉ PUBLIÉ PAR ALLIZEAU, XIXe SIÈCLE.

Le jeu du casse-tête se vend, à cette époque, dans une sorte de boite formant écrin et contenant deux séries de pièces, l'une tout à fait mince, de 4 millimètres d'épaisseur, et l'autre bien plus épaisse, haute de près de 2 centimètres et demi. Deux brochures explicatives donnent les reproductions gravées avec soin de toutes les figures que peuvent arriver à faire les amateurs de ce sport, auquel on ne saurait reprocher d'être trop bruyant.

Cet Allizeau était un minéralogiste, vendant en même temps des coquilles, des oiseaux empaillés et toutes les séries démonstratives des figures pour expliquer les diverses formes géométriques.



Le Casse-tête Chinois.

D'APRÈS UNE CARICATURE PUBLIÉE DANS LE *Goût du jour*, RESTAURATION.

Dans une autre brochure, Allizeau représente deux joueurs assis devant une table sur laquelle ils ont déjà construit un château fort et quelques autres figures obtenues par la juxtaposition de ces petites pièces découpées.

Sous la Restauration, Delion, demeurant rue Bourg-l'Abbé à Paris, et tenant un magasin de jeux au détail, avait inventé un jeu de casse-tête au moyen duquel on pouvait, à l'aide de neuf pièces géométriques, composer tout l'alphabet. En suivant certaines règles, en outre, il était facile de reproduire plus de deux cents figures, toutes également curieuses et nouvelles : instruire en amusant, tel était le but de l'inventeur.

IV. — **Myriorama, jeu de patience.**

En dehors du jeu de casse-tête chinois, il y a le jeu de patience proprement dit qui consiste à rapprocher dans leur ordre véritable et en les emboîtant les unes dans les autres, très exactement, les parties d'une tablette de bois que l'on a découpée bizarrement après y avoir collé un dessin ou une carte de géographie. Pour augmenter la difficulté, ces morceaux sont présentés aux joueurs détachés et pêle-mêle.

C'est un jeu de cette sorte qui, au commencement du dix-neuvième siècle, était connu sous le nom de *Myriorama*; il se composait de trente-deux cartes présentant des fragments de paysages dessinés de façon que les divers morceaux pussent se raccorder indifféremment les uns aux autres; après avoir brouillé les pièces, au hasard on pouvait faire des compositions plus ou moins agréables. Comme toutes les parties d'arbres, de rochers et de nuages se rajustaient à merveille, chacun pouvait à son gré se créer un site à son goût.

V. — **Cartes géographiques découpées servant de jeu de patience.**

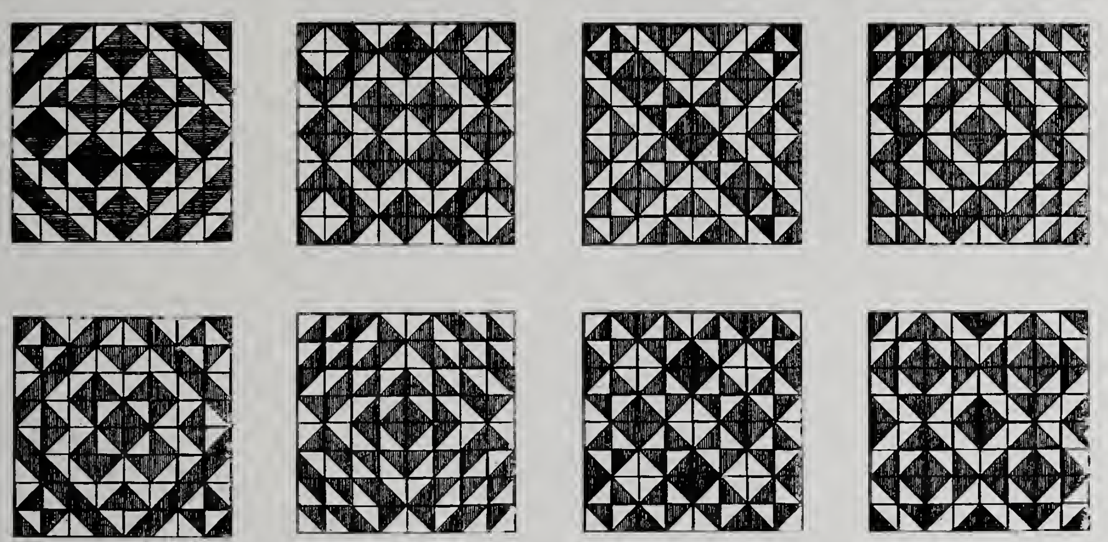
Vers 1820, on avait fait un jeu de casse-tête mixte, c'est-à-dire que les morceaux étaient divisés d'une manière géométrique, mais ils étaient recouverts d'une image qui avait été découpée en même temps que le support en bois : on obtenait la reconstitution de cette image quand tous les morceaux avaient repris exactement leur place respective.

Il convient d'assimiler au jeu du casse-tête le jeu des cartes géographiques découpées; l'invention date de 1812 et elle est due à M. Gaborit, qui recommande sa découverte comme fort utile pour l'amusement et l'instruction des enfants.

VI. — Le jeu du parquet.

A la fin du dix-huitième siècle, on vendait dans le grand magasin à la mode de cette époque, rue des Arcis, au Singe Verd, un amusement qui était désigné sous le nom de jeu du « parquet » : il n'était autre qu'un véritable jeu de casse-tête chinois.

Le jeu du parquet, lisons-nous dans la réclame de ce fabricant, est une boîte plate remplie de petits carrés de bois qui sont peints des deux côtés et souvent par moitié de diverses couleurs, sur les deux faces, qui représentent différentes figures. On arrange ces petits carrés



LE JEU DU PARQUET AU XVIIIe SIÈCLE
D'APRÈS LE DICTIONNAIRE DES SCIENCES PHYSIQUES ET MATHÉMATIQUES.

par compartiments, les uns à côté des autres, et l'on peut en varier les dessins selon la disposition qu'on veut leur donner. On imite ainsi les parquets d'appartements ou des pavés de galerie, dont les carreaux sont en marbre de couleur. Il y a des parquets qui donnent les moyens de composer des fleurs et des bouquets et de varier de dessins à l'infini.

On a aussi imaginé de faire de ces parquets composés de lettres mobiles, de chiffres, de notes de musique, etc... avec lesquels on peut écrire, chiffrer et composer des airs, ce qui peut exercer un élève et lui donner la facilité de s'instruire en s'amusant.

VII. — La croix de Jérusalem.

A la même époque on vendait au magasin de la rue des Arcis un autre jeu de patience, désigné sous le nom de « croix de Jérusalem », et qui n'était en vérité qu'une variété du jeu du parquet; il se composait de plusieurs morceaux de bois qu'il fallait savoir rapprocher pour reconstituer un ensemble. La difficulté consistait dans le nombre de cubes qui étaient tous différents et de formes bizarres; celui qui n'était

pas initié à la marche à suivre trouvait difficilement la solution de ce petit problème. On annonçait, en même temps que la croix de Jérusalem, de petits coffrets dont l'assemblage présentait les mêmes difficultés. « Ce joujou, disait l'inventeur, est propre à exercer l'adresse et la patience. » La vogue que le casse-tête chinois rencontra près du public, vers 1818, provoqua l'apparition de nombreuses caricatures; l'une des plus intéressantes fut publiée dans le *Goût du jour*, et représente un ménage qui oublie de prendre un repos bien gagné, et perce fort avant dans la nuit pour se livrer aux douceurs du casse-tête chinois. C'est en vain que l'enfant dans son berceau appelle sa mère à grands cris, la passion de ce jeu de combinaison est plus forte même que l'amour maternel. La gravure suppose que l'époux, bien justement impatienté par une trop longue attente, apostrophe sa femme en ces termes :



LA CROIX DE JÉRUSALEM
D'APRÈS UNE VIGNETTE DE BERQUIN,
XVIII[e] SIÈCLE.

Votre feu s'est éteint, vous êtes en hiver
Pourquoi toute une nuit?... Ah! pardon, je devine,
Vous jouez à ce jeu qui, dit-on, vient de Chine,
Et je sais qu'à Paris le plus pressant besoin,
Est de bien accueillir tout ce qui vient de loin.





De ce Cheval fougeux cessant d'être le guide
Cet Enfant est puni de sa témérite

LA COURSE DE CHEVAUX

Lorsqu'à ses passions l'homme lâche la bride,
Tout-à-coup vers l'abyme il se voit emporté.

TROISIÈME PARTIE

AMUSEMENTS DES ENFANTS AVEC LES ANIMAUX

Dès l'époque la plus reculée, les enfants se sont plu à domestiquer les animaux, ce qui est un passe-temps aussi intelligent qu'anodin. Mais une récréation qui a eu près de la jeunesse un bien plus vif succès, c'est la véritable tyrannie exercée vis-à-vis des êtres faibles ; il faut constater malheureusement que, dans bien des cas, les enfants font preuve d'une véritable cruauté vis-à-vis des animaux sans défense dont ils ont fait leur souffre-douleur.

I. — Existence de ce jeu dans l'antiquité.

Certes, l'exemple vient de loin, quoique l'on ne puisse guère considérer ce fait comme une excuse, et les jeunes Romains n'ont même pas dû être les premiers à abuser des malheureux animaux qu'ils avaient rendus captifs. Pollux (IX, 124) fait toute une dissertation sur le hanneton, dont le nom vient, dit-il, de ce qu'il naît à la fin ou au commencement de la floraison des pommes. Pour se récréer avec ce petit animal, on l'attache avec un fil, puis on le lâche. Il tend alors le fil et décrit des spirales dans son vol.

A Athènes, les enfants s'amusaient beaucoup à ce jeu, et le Scholiaste d'Aristophane ajoute que, lorsqu'ils avaient pris et enchaîné un hanneton, ils attachaient à l'autre extrémité un petit morceau de bois assez lourd pour que l'insecte ne pût l'enlever en s'envolant.

La Chasse au Papillon



Les papillons.

LES AMUSEMENTS DES ENFANTS

AVEC LES PAPILLONS AUX XVIIe ET XIXe SIÈCLES.

La ioufte des Coqs, & autres ieux.



AuRoy des coqs,chacun d'eux ſon coq porte,
Pour s'employer à la iouſte tres-forte,
Où vont courir la poulle en tous endroits:
Puis conduiſant leur Roy de façon bonne,
En ſon logis,quelque noix on leur donne,
Eux tous criant,des noix à chacun ttois. vj.

II. — Le jeu du hanneton captif, d'après Jacques Cousin.

Une gravure du dix-huitième siècle, gravée par Aubert d'après un tableau de Jacques Cousin, nous montre une jeune fille qui, après avoir attaché un hanneton à un bâton, prend un malin plaisir à le voir voler en cercle, tandis qu'au-dessus d'elle un perroquet, perché sur l'angle d'un pilastre, attend le moment propice pour sauter sur le malheureux insecte.



LE JEU DE L'OISEAU CAPTIF
D'APRÈS UNE GRAVURE HOLLANDAISE
DU XVIIe SIÈCLE.

III. — Symbolisme du jeu des oiseaux captifs.

Malheureusement pour les amateurs de ce genre de plaisir, la période de l'année pendant laquelle on peut se procurer des hannetons est relativement assez courte; aussi, était-il d'un usage beaucoup plus fréquent de jouer avec des oiseaux retenus par une cordelette de chanvre. C'est d'ailleurs un jeu qui figure comme symbole dans les peintures de vases relatives aux mystères de Vénus. Sur un vase de la collection Lamberg (II, pl. 4), on voit, près de Vénus, Eros tenant un fil à l'extrémité duquel est attaché un oiseau, probablement une colombe, oiseau chéri de la déesse.

IV. — L'oiseau captif dans le portrait des enfants de Rubens.

Ce jeu a continué à être très en honneur au dix-septième siècle, et, dans le fameux tableau où Rubens nous a laissé le portrait de ses enfants, on voit l'aîné, déjà grave, qui tient sous son bras un gros livre, tandis qu'au contraire son jeune frère s'amuse avec un oiseau captif : d'une main il retient le fil qui correspond à la patte du volatile, tandis que dans l'autre se trouve un support muni de deux grelots; cet engin qui forme perchoir offre l'apparence d'un T, et devait pouvoir être implanté dans le sol quand l'enfant était lassé de son jouet.

Au dix-huitième siècle, ce jeu se pratiquait d'une manière à peu près analogue, et nous voyons des jeunes filles qui sortent d'une cage des oiseaux qu'elles laissent voler en l'air non sans leur avoir passé un fil à la patte.



P P Rubens Pinx. Danzel Sculp.

LES ENEANTS DE RUBENS.

dont le Tableau Original est dans la Gallerie Royale de Dresde

V. — Imitation des jeux équestres à l'aide d'une chèvre ou d'un bouc.

La chèvre et le bouc semblent avoir été créés pour l'amusement des enfants ; dès l'antiquité, il est question de ce genre de récréation. Anyté nous retrace un tableau dans lequel un bouc joue le principal rôle : des enfants ont saisi un bouc et les voilà le harnachant, grimpant sur son



Oiſeau pour techaper des mains de cette belle | La friponne se rit de ta peine cruelle,
Tu n'as plus qu'une fauſse et fainte liberté | Elle est maitreſse encor de ta Captivité
A Paris chez N. Bonnard rue S.t Jacques a l'Aigle .

dos, le faisant courir autour du temple, simulant ainsi les grands jeux équestres si chers à la Grèce. Les vers d'Anyté sont comme une exhortation à la patience du bouc :

Ces enfants, ô bouc ! t'ont mis des brides de pourpre, et ont passé un mors dans ta bouche barbue, autour du temple des dieux ils s'amusent à simuler des combats hippiques ; de bonne grâce prête ton dos à leurs jeux (VI, 312).

Un graveur de la fin du seizième siècle, Crispian de Passe, nous fait assister à ce genre d'amusement, et il nous représente un petit bonhomme qui, grimpé sur le dos d'un bouc, vient apporter des fruits à un singe



Le Hanneton

LE JEU DES ANIMAUX CAPTIFS

D'APRÈS LE TABLEAU DE JACQUES COURTIN, GRAVÉ PAR AUBERT, XVIIIe SIÈCLE.

enchaîné sur une sorte de bahut en pierre ; ce jeune cavalier est accompagné de sa petite sœur tenant à la main une poupée emmaillotée. Au dernier plan de la gravure on aperçoit la tour d'une vieille cathédrale, et sur la place publique qui lui est contiguë on voit tout un groupe d'enfants se livrant aux jeux les plus variés, tels que les échasses, le cerceau, la



JEUX D'ENFANTS
D'APRÈS UNE COMPOSITION DE CRISPIAN DE PASSE, XVIe SIÈCLE.

lutte, etc. Les chèvres ont été utilisées pendant tout le dix-neuvième siècle à traîner de petites voitures dans les jardins publics de Paris. Le plaisir de monter dans la voiture aux chèvres et de la conduire à grand renfort de coups de fouet a été une des grandes distractions des hommes de la dernière génération.

VI. — Le jeu du chat et les combats d'animaux au seizième siècle.

En dehors de tous les jeux que nous venons d'énumérer, et que l'on peut considérer jusqu'à un certain point comme assez anodins, il est



UNE COURSE DE TAUREAU EN ESPAGNE, A LA FIN DU XVI[e] SIÈCLE.

bon de signaler quelques divertissements fort en honneur à la fin du



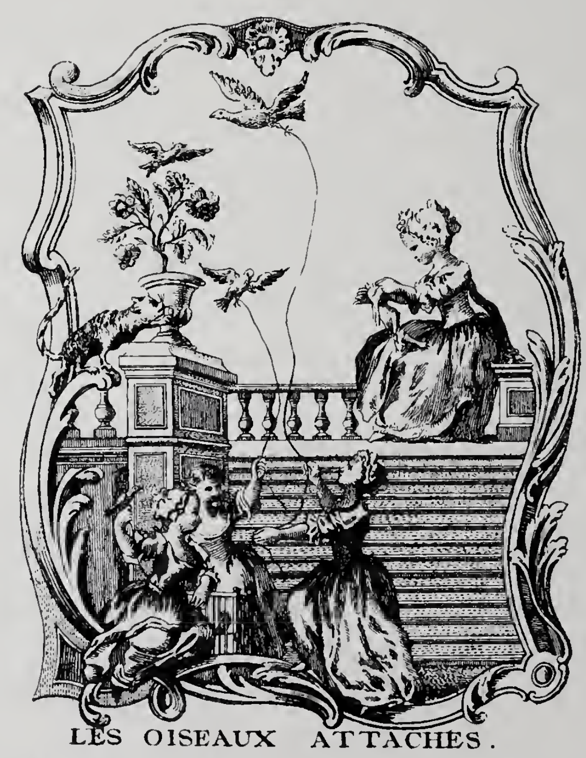
LE JEU DU CHAT, D'APRÈS UNE GRAVURE ITALIENNE DE LA FIN DU XVI[e] SIÈCLE.

seizième siècle, et qui n'avaient d'autre issue que le trépas des malheureux animaux qui faisaient les frais de ce spectacle vraiment barbare.

Un des jeux les plus en usage en Italie à cette époque, était la course du chat; on peut comparer cet exercice au jeu de l'oie, qui a joui dans notre pays d'une vogue si considérable. Les concurrents qui s'apprêtaient à disputer le prix de cette course couvraient leur tête d'une sorte de casque ou de masque de fer, et ils devaient se précipiter tête baissée contre le malheureux chat préalablement fixé contre une planchette. Le jeu devait durer jusqu'à ce que l'un des joueurs eût assommé à coups de tête l'infortuné félin.

C'est à peu près à la même époque que les combats d'animaux étaient une des distractions préférées du public pendant les jours de fête. Nous reproduisons ici une course de taureaux qui est un véritable combat entre les lévriers et l'animal cher aux Espagnols. D'après la gravure, le taureau semble se prêter du reste d'assez mauvaise grâce à cette lutte.

On peut faire rentrer dans la même catégorie de jeux, les combats de coqs, qui ont été fort en honneur pendant tout le Moyen Age, et qui se trouvent reproduits dans une des planches de la série des jeux de 1587, à laquelle nous avons eu si souvent recours.



LES OISEAUX ATTACHÉS.

D'APRÈS UNE ESTAMPE DE GRAVELOT, XVIIIe SIÈCLE.

QUATRIÈME PARTIE

LES MANGEURS DE CERISES

L'enfance aime le plaisir et tout est bon pour lui servir de jeu. Nous avons vu que les jeunes gens avaient su se créer toute une série d'amusements avec les animaux, et combien cette récréation doit être considérée comme unilatérale. Sans être taxé de sensiblerie, il y a toujours un côté triste de voir l'homme abuser de sa force pour tourmenter inutilement des êtres faibles dont il n'a rien à redouter.

Les amusements des enfants avec les produits de la terre, dont nous nous occupons actuellement, sont infiniment plus anodins et présentent l'avantage d'obliger ceux qui s'y livrent à faire preuve de bon caractère, ce qui est la juste contre-partie des jeux que nous venons d'étudier.

I. — **Le jeu du « capendu ».**

Dès une époque reculée, les bambins ont pris plaisir à se livrer à un petit jeu consistant à saisir au vol une proie succulente suspendue à un fil : au Moyen Age, cet amusement était connu sous le nom de « jeu du capendu ».

Dans un manuscrit du quatorzième siècle conservé au *British Museum* à Londres, on aperçoit quatre joueurs, la bouche largement ouverte, qui cherchent à saisir une pomme branlante suspendue à la voûte de la salle ; ils font de vains efforts pour saisir leur proie qui s'agite avec des oscillations de balancier.



LE JEU DU CAPENDU
D'APRÈS UN MANUSCRIT DU BRITISH MUSEUM
XIVe SIÈCLE.

Cette proie qu'il s'agit d'atteindre, assez mal figurée du reste, était généralement une orange, une pomme ou une cerise ; la mobilité de la corde, juste à la hauteur du sommet de la tête, rendait l'appât difficile à atteindre avec les lèvres ou avec les dents :

« Ce jeu, dit Arbuthnot, enseigne à la fois deux nobles vertus : la persévérance pour parvenir au but, et, après l'insuccès, la résignation. »

II. — Utilisation de ce jeu comme motif de décoration.

Sous Louis XV, *les mangeurs de cerises* étaient une des compositions qu'on ne manquait jamais de mettre à côté de la « main chaude » ou du « colin-maillard ». Dans un charmant cartouche gravé par Gravelot, nous voyons cette petite scène représentée : un jeune enfant est monté dans un cerisier dont il détache les fruits pour son usage personnel ; un de ses petits camarades, placé au pied de l'arbre, les mains fixées derrière le dos, cherche vainement à attraper avec la bouche un bouquet de ces beaux fruits rouges que le petit espiègle, monté dans l'arbre, agite continuellement pour exciter à la patience et à l'adresse son petit ami.



LES MANGEURS DE CERISES.

D'APRÈS UNE ESTAMPE DE GRAVELOT, XVIII[e] SIÈCLE.

A l'époque Louis XVI, le même sujet a tenté Hamilton, qui a fait une charmante composition de quatre personnages, dans laquelle une fillette présente à un beau petit garçon une cerise fixée à un fil de fer. Cette tige flexible forme ressort et le patient semble éprouver la plus grande difficulté à atteindre l'objet de sa convoitise.

III. — Le jeu des pommes.

En Angleterre, à la fin du dix-huitième siècle, on se livrait à une sorte d'amusement qui rentre dans cette catégorie : dans un vaste baquet plein d'eau jusqu'aux bords, on place une demi-douzaine de belles pommes munies de leur queue. Deux joueurs, les mains rigoureusement fixées derrière le dos, doivent saisir avec adresse la pomme par la queue au moment où celle-ci se présente dans une position favorable. Pour augmenter la difficulté, les mouvements sont laissés à la direction d'un maître du jeu qui tient chacun des joueurs par les cheveux et leur plonge la tête dans le baquet au moment qu'il juge le plus opportun.



LE JEU DES POMMES

D'APRÈS UNE CARICATURE DE L'ÉCOLE ANGLAISE, XVIIIe SIÈCLE.

IV. — Applications modernes du jeu du capendu.

Les spectateurs de ce genre de divertissement sont naturellement nombreux, nous lui préférons cependant des jeux d'adresse tels que le jeu du baquet que nous avons étudié en même temps que le jeu de la bague. Cette coutume rappelle un usage de certaines parties de la France, qui consiste à attacher une branche flexible à une brouette ; à cette branche pend un saucisson que l'on barbouille ordinairement de moutarde, et le joueur faisant marcher la brouette doit, sans s'arrêter, saisir le saucisson avec les dents.

Un autre jeu, appelé « jeu de la poêle », est également en honneur dans quelques villes : on colle contre la partie convexe d'une poêle, que l'on a préalablement enduite de noir, une pièce de cinquante centimes ; la poêle est suspendue par une ficelle, et le joueur doit prendre la pièce ou arriver à la faire tomber au moyen de la langue ou du nez.

En Belgique, et généralement dans tout le pays flamand, un des jeux les plus populaires est celui des « petits pains ». Il est réservé dans les kermesses aux vieilles femmes que leur peu d'agilité empêche de concourir pour les autres exercices d'adresse. Sur le champ de foire, on amène deux grandes charrettes placées bout à bout; au-dessus de ces charrettes, se trouve tendu un cordeau soutenu à chaque extrémité par un bâton auquel est accrochée une oriflamme. Perpendiculairement au cordeau, on attache de longues ficelles après lesquelles sont fixés des petits pains de forme ronde, et que l'on a soin de choisir suffisamment rassis pour que les dents des joueurs ne les saisissent pas sans peine. Les concurrentes, dans cette espèce de jeu, doivent se laisser attacher les mains derrière le dos, dans le but de prévenir toute fraude : pour saisir la proie qui se balance continuellement devant leur nez, elles n'ont d'autre ressource que leur langue où leurs dents et les contorsions auxquelles elles doivent se livrer contribuent beaucoup à amuser les spectateurs.

Pour rendre ce jeu à la fois plus compliqué et plus grotesque, les petits pains sont enduits de mélasse, ce qui augmente encore la difficulté pour les attraper au vol. Le concurrent qui, le premier, est arrivé à manger complètement le petit pain placé à sa portée, est considéré comme le lauréat de cette pénible épreuve.

Ces derniers amusements rentrent plutôt dans la série des jeux de carnaval, et sont infiniment moins poétiques que le jeu des mangeurs de cerises. Cependant, ces exercices semblent avoir une origine commune, et, si nous ne craignions d'être taxés de pédantisme, on pourrait y voir un signe de décadence autant dans les mœurs que dans le goût.

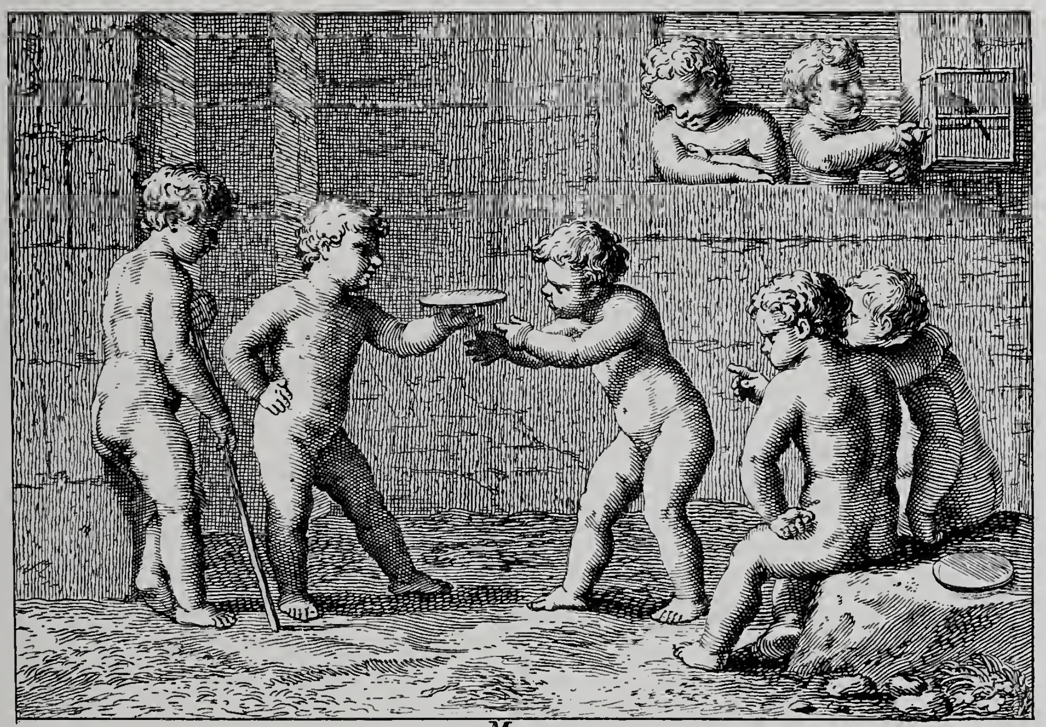


LES FRIANDS DE CERISE.

CINQUIÈME PARTIE

LA MOUCHE

Les anciens Florentins se livraient volontiers au jeu de la mouche, qui présente le grand avantage d'être aussi peu bruyant que facile à exécuter. Deux joueurs, s'étant assis l'un en face de l'autre, placent devant eux leur enjeu consistant en une pièce de monnaie, un jeton ou même un enjeu en nature, tel qu'un fruit ou un œuf. Les choses étant ainsi préparées, il ne leur reste plus qu'à attendre, sans parler et sans faire



LA MOVCHE

D'APRÈS UNE COMPOSITION DE CLAUDINE BOUZONNET STELLA, XVIIe SIÈCLE.

le moindre geste, qu'une mouche vienne se poser sur l'objet placé devant eux, ce qui donne à l'heureux gagnant le droit de s'emparer immédiatement de l'enjeu de son adversaire.

Dans le *Recueil des jeux de* 1587, cet amusement est considéré comme étant la récréation préférée des plus petits enfants. Dans la planche intitulée « Jeux différents des plus jeunes », l'auteur a représenté deux bam-

bins occupés à attraper des mouches posées contre un mur exposé au soleil. Ce jeu est indiqué, dans la légende, en ces termes :

> Autres ainsi d'un maintien sotinet,
> Contre le mur vont les mousches attendre.

C'est probablement à cette ancienne coutume que Stella a voulu faire allusion dans la petite composition qu'elle a intitulée « la Mouche ». Toutefois, le plateau que l'un des deux joueurs tient à la main ressemblerait plutôt à une sorte de toupie ou de tout autre objet animé d'un mouvement de rotation; c'est du moins ce qu'il est permis de conclure de la légende placée au bas de l'image :

> Pendant qu'il croque le marmot,
> L'autre tournant autour du pot
> Bourdonne et contrefait la mouche ;
>
> N'estant pas encor satisfait,
> Si la peur qu'on a de la touche
> Ne fait plus de mal que l'effet.

SIXIÈME PARTIE

LE BERNEMENT

I. — Origine gauloise de ce jeu.

Le « bernement » était connu des Romains qui l'avaient emprunté aux Gaulois; il consiste à placer le patient au centre d'une couverture ou d'une pièce d'étoffe solide, tandis que quatre vigoureux gaillards prennent chacun un des angles de la couverture et, au moyen de secousses rythmées, font faire des bonds désordonnés au malheureux qui est tombé entre leurs mains. Pour augmenter encore le désagrément de ce jeu, on ajoute souvent, dans la couverture, les objets les plus hétéroclites qui, lancés en l'air en même temps que le patient, retombent ensuite en lui causant des meurtrissures destinées à augmenter la joie de ses bourreaux.



LE BERNEMENT AU XVIII[e] SIÈCLE
D'APRÈS UNE GRAVURE CONSERVÉE AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

II. — Le bernement de Sancho Panza.

Dans les aventures de Don Quichotte et de Sancho Panza, il y avait une scène de bernement qui est restée célèbre. La mésaventure arrivée au mal-



LE BERNEMENT DE SANCHO PANZA

D'APRÈS UNE GRAVURE TIRÉE DES « AVENTURES DE DON QUICHOTTE », XVII[e] SIÈCLE.

heureux compagnon de Don Quichotte est narrée en ces termes au livre III, chapitre XVI :

Le pauvre Sancho Panza fut mis avec soin au milieu de la couverture, et quatre des plus forts prirent chacun un coin de la couverture et commencèrent à le faire sauter en l'air, et se jouaient de lui comme on fait d'un chien en carnaval.

III. — Le bernement au carnaval de Venise.

Il n'y avait pas cependant qu'au plus fidèle ami de l'homme que fût réservée cette sorte de supplice. Dans le journal *le Conservateur* de 1757, nous trouvons, en effet, une lettre écrite de Venise sur le bernement au moment des jours gras, où il est clairement expliqué que ce traitement était infligé à certains maris dont on avait à se plaindre :

La matière des jeux et railleries qui se mettent sur le théâtre du Carnaval, par les suppôts et officiers de ce grand Prince Mardi Gras, sont entre autres ces misérables maris insensibles qui, trop cruellement traités par gonnades et impérieuses ordonnances de leurs chères amours, en portent quelquefois les marques sanglantes imprimées au visage.

Car ils sont ès places publiques de la ville, pendant ces jours dissolus, revannés en figure et lancés en l'air par quatre rudes estalliers déguisés qui portent un fantôme en paille, sur un linceul, auquel ils mettent le nom de ce pauvret qui est moqué. Cette licence est tirée et faite à l'imitation du quereleux et lascif passe-temps duquel se servaient ces anciens fols escariatres qui, battant le pavé de nuit, avaient de coutume de se saisir des faibles en cette sorte les jeter violemment en l'air, que les Latins appelaient *sago jactare*.

Les Italiens l'appellent *sbalzar*, et les Français *berner*, parce que notre ancienne langue appelle le *sagum*, *berne*, mot tiré par aventure du grec à cause que les Doriens appellent cette façon de revanner et berner, *bernésthai*.

C'était l'un des exercices de ces ténébreux insolents du passé, entre les Grecs qui affrontaient quelquefois le sage Socrate, et des princes Néron et Othon. Mais, de cette dangereuse folie, il advenait souvent que ceux qui étaient violemment précipités étaient ou froissés et meurtris, ou étrangement offensés en leur santé, tombant sur les pavés faute d'être bien reçus.





CHAPITRE IV

JEUX DE SOCIÉTÉ

Les jeux familiers ou petits jeux et exercices de société. — 1. Avantages de ces divertissements. — 2. Le premier recueil des jeux de société paru sous le nom de « les Soirées amusantes ». — 3. Les jeux de société au dix-neuvième siècle. — 4. Le jeu du baiser. Son origine romaine. — 5. Le baiser à la religieuse ou à la capucine. — 6. Le cheval d'Aristote. — 7. Le chevalier à la triste figure. — 8. Le dessous du chandelier. — 9. Le pont d'amour. — 10. Le sifflet. — 11. La sellette. — 12. Le berceau d'amour. — 13. La pendule. — 14. Pigeon vole. — 15. Le portier du couvent. — 16. Le roi du Maroc. — 17. Jeux d'esprit et jeux de mots. — 18. Jeux d'action. — 19. Le jeu des rubans. — 20. Le chevalier gentil.

Jeu de main au pied de bœuf. — 1. De la manière de jouer au pied de bœuf. — 2. Des pénitences infligées aux perdants. — 3. La vente du pied de bœuf. — 4. Représentation artistique du jeu du pied de bœuf. — 5. Poésie sur ce jeu.

Charades et Rébus. — 1. Les *griphes* dans l'antiquité. — 2. Les rébus picards au seizième siècle. — 3. Opinion de Rabelais sur les jeux d'esprit. — 4. Les jeux de Ringhieri. — 5. Emploi des rébus dans les armoiries. — 6. Devises gracieuses écrites sous forme de rébus. — 7. Des enseignes de boutique tirées d'un jeu de mots. — 8. De la mode des charades au dix-neuvième siècle. — 9. Le magasin énigmatique ou recueil de charades.

Le jeu de colin-maillard. — 1. Définition. — 2. Le jeu de l'aveugle chez les Romains. — 3. Le jeu de la mouche d'airain. — 4. Origine du mot « colin-maillard ». — 5. Mésaventure du Père Maillard, cordelier. — 6. Le colin-maillard au seizième siècle. — 7. Le jeu de la « mousque », d'après Rabelais. — 8. Faveur de ce jeu à la cour de Louis XIII, ainsi que chez le roi de Suède Gustave-Adolphe. — 9. Traductions diverses du mot « colin-maillard ». — 10. Symbolisme du jeu de colin-maillard. — 11. Le colin-maillard à la silhouette. — 12. Le colin-maillard à la baguette. — 13. Le colin-maillard à la berlurette ou le baiser deviné. — 14. Le colin-maillard frileux. — 15. Le colin-maillard à la clochette. — 16. Le jeu de colin-maillard, d'après le poème de Feutry. — 17. Le jeu de colin-maillard, d'après les anciennes gravures. — 18. Poésie sur le jeu de colin-maillard.

La main chaude. — 1. Définition. — 2. Le « collabismos » chez les Grecs et chez les Romains. — 3. Le jeu de « qui féry » et du « tacque-main » au Moyen Age. — 4. Troubles auxquels ce jeu donna naissance au quinzième siècle. — 5. Le jeu du « frappe-main » aux seizième et dix-septième siècles. — 6. Représentations artistiques du jeu de la main chaude. — 7. Poésie sur le jeu de la main chaude. — 8. Le jeu à abattre le chapeau.

Le jeu de la vessie. — 1. Le « corycus » dans l'antiquité. Description de ce jeu. — 2. De la manière de pratiquer le jeu de la vessie au dix-neuvième siècle.

Les bulles de savon. — 1. Les bouteilles de savon au seizième siècle. — 2. De la production des bulles de savon. — 3. Diverses représentations de ce jeu. — 4. Le jeu du « stloppus » chez les anciens. — 5. Description du jeu, par Raboteau de la Rochelle.

PREMIÈRE PARTIE

JEUX FAMILIERS OU PETITS JEUX ET EXERCICES DE SOCIÉTÉ

I. — Avantages de ces divertissements.



oici déjà bien des années que la mode n'est plus aux jeux innocents, et on abandonne aux tout jeunes enfants ce plaisir comme étant indigne d'occuper la pensée des personnes arrivées à l'âge de raison. Il faut cependant bien se garder de médire de ces jeux de société dont nos pères se souviennent encore avec un certain attendrissement. Ce divertissement anodin présente le grand avantage de montrer les qualités brillantes de l'esprit, de divertir d'une manière intellectuelle et quelquefois de tourner une fine satire ; ces petits exercices d'esprit présentent, en outre, l'avantage inappréciable d'empêcher la médisance et d'arrêter les langues trop bien acérées ne demandant qu'à s'exercer aux dépens du prochain.



LE SOUFFLEUR

D'APRÈS UNE VIGNETTE TIRÉE D'UN RECUEIL DE JEUX DE SOCIÉTÉ, XIXe SIÈCLE.

L'*Encyclopédie méthodique* nous indique un troisième avantage à ces jeux, et, quoique le ton ait quelque chose d'un peu trop doctoral, l'enseignement ne manque cependant pas de justesse :

Le jeu, dit l'auteur, dans sa véritable acception indique un délassement de l'esprit ou un exercice du corps et non un travail fatigant et une tension des facultés intellectuelles, encore



DIVERS JEUX DE SOCIÉTÉ EN USAGE SOUS LE PREMIER EMPIRE

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE CONSERVÉE AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

moins un trafic et une lutte d'intérêt, d'avarice et de cupidité. On conçoit bien comment des amis s'assemblent pour s'exciter à la gaîté; mais comment des hommes et des femmes, unis par les liens les plus sacrés de l'amitié, se font-ils une habitude coupable de se livrer à la passion d'un commerce ruineux, où le plus heureux et souvent le plus adroit cherche à ravir la fortune de son ami, de son parent, et à réduire au désespoir une famille qui devient la victime innocente d'un joueur impitoyable.

Nous nous félicitons dans cette seconde partie, qui comprend les jeux familiers ou les petits jeux et exercices de société, de n'avoir point à tracer les règles insidieuses d'une industrie perfide, ni à calculer les chances d'un hasard dangereux. Nous devons seulement indiquer à la jeunesse brillante et à la pure amitié les moyens de se délasser à la campagne et à la ville, sans réveiller les passions, ni servir le vice; mais, au contraire, en faisant quelquefois adopter l'instruction à la faveur du divertissement.

II. — Le premier recueil des jeux de société paru sous le nom de « les Soirées amusantes ».

Les jeux de société ont été particulièrement à la mode à la fin du dix-huitième siècle, et ils étaient alors tellement entrés dans les mœurs que les auteurs de l'*Encyclopédie* ont cru devoir reproduire dans ce recueil universel un curieux petit livre qui était paru au mois de février 1788, sous le nom de *Soirées amusantes ou entretien sur les jeux à gages dont s'amusent les jeunes personnes.*


La Statue.

Dans le *Journal de Paris* du 6 mars de la même année, nous trouvons une critique acerbe de ces jeux de société, et l'indignation de l'auteur de l'article a quelque chose de tragique. Après avoir expliqué comment il aurait compris un divertissement à l'usage des jeunes personnes, il s'exprime ainsi :

Mais je vous le demande, Messieurs, peut-on abandonner à de jeunes demoiselles un livre où l'*on aime son amant par A*, où il faut dire, sous peine d'un gage, *tu en as menti?* Voulez-vous que vos filles apprennent à dire avec M. le chevalier Zéphir, *au diable soit le jeu?* Voulez-vous leur apprendre à disserter sur la nécessité des spectacles, et qu'elles sachent que les excès ne sont jamais si grands que dans les temps où les spectacles sont fermés? Pour les former au langage, Mlle de la Haute-Futaye leur dit : j'aime bien les fraises, mais *j'aime mieux à m'aller promener;* et M. l'abbé des Agneaux : *ça n'est pas aisé; j'aime mon amante par B parce qu'elle est bizarre,* ce qui ne donne pas une bonne idée du goût de l'amante et du style de M. l'abbé. Le *ça* est son mot favori, *il ne faut pas dire ça, mademoiselle,* et mademoiselle ne sait pas lui répondre qu'*on ne parle pas comme ça.* Mais il faut le dire à l'auteur du livre, dont l'idée me paraît bonne, mais dont le but est manqué par l'exécution. C'est trop de négliger le langage et la morale quand on travaille pour les enfants et surtout pour leurs petits jeux, au milieu desquels il serait si doux de leur apprendre peu à peu l'un et l'autre.

De cette critique, il résulte que le livre, quant à présent, n'est que pour les pères et les



LE PONT D'AMOUR

LE SOUFFLEUR. *Le Pénitent doit éteindre avec son souffle une bougie allumée qu'on lui passe rapidement devant le nez.*	**LE PETIT PAPIER.** *Le Pénitent ou la Pénitente fait à chaque personne de la société, la question suivante : si j'étais petit papier, que feriez-vous de moi?*	**LA STATUE.** *Le Pénitent est placé par chaque personne de la société dans une posture gênante ou ridicule qu'il ne peut quitter que pour en prendre une autre.*
L'ESPRIT DE CONTRADICTION. *Pour remplir cette pénitence, il faut exécuter le contraire de ce que vous ordonne chaque personne de la société.*	**BOUDER.** *Le Pénitent après avoir dit à l'oreille de la personne qui tient les gages, le nom de celle qu'il veut embrasser, tourne le dos à chaque personne qui se présente devant lui excepté à celle qu'il a choisie.*	**L'EXIL.** *Le Pénitent exilé est relégué dans un coin de l'appartement d'où il ordonne une ou plusieurs pénitences agréables aux cavaliers sans y participer.*
DONNER UN CONSEIL. *Par exemple on conseille à une dame : d'être moins aimable, afin de faire moins de malheureux ; à un cavalier : d'être plus fidèle.*	**L'A RUCHE ET L'ABEILLE.** *Une dame est la Ruche et choisit un cavalier qui recueille le miel, en embrassant chaque dame et revenant à la sienne lui rendre ce qu'il a pris.*	**LE TESTAMENT.** *La Pénitente nomme son exécuteur testamentaire lequel choisit dans les qualités morales ou physiques de la pénitente celles qui lui conviennent. Elle doit les ignorer. Elle nomme seulement ses héritiers, et l'exécuteur testamentaire lui fait les questions suivantes.* *A qui léguez-vous les biens que la nature vous a donnés en partage? le 1.er 2.e et 3.e Lots.* Exemple Vous donnez votre cœur à Mr D... Votre joli sourire à Mr N... Votre dernier soupir à Mr L...

mères qui sauront y faire choix. Je souhaite qu'une seconde édition soit pour les enfants, et que l'auteur, à côté de l'épigraphe française qu'il a choisie,

Des simples jeux de son enfance,
Heureux qui se souvient longtemps.

veuille bien se rappeler que l'enfance doit être traitée avec autant de respect que de dévouement.

III. — Les jeux de société au dix-neuvième siècle.

Au commencement du dix-neuvième siècle, ces jeux ont continué à être fort appréciés : ils se trouvaient parfaitement en rapport avec l'esprit de la société d'alors qui ne manquait pas d'une liberté que des moralistes sévères pourraient peut-être qualifier d'excessive; mais il est plus exact de regarder avec indulgence, comme de simples enfantillages, les petites intrigues qui, au cours d'une soirée, se nouaient et se dénouaient à l'occasion de ces divertissements.

IV. — Le jeu du baiser. Son origine romaine.

Le premier des jeux de société est évidemment le jeu du baiser sous ses diverses formes. Les Romains ont pratiqué ce jeu, et, dans les fêtes où jeunes gens et jeunes filles s'assemblaient pour danser et pour chanter, il était d'usage qu'à un moment donné les garçons, se réunissant, formassent un cercle autour d'une demoiselle restée au centre; la ronde et le chant reprenaient et à un signal, à la fin d'une strophe, par exemple, la jeune fille embrassait un des danseurs.



Le Cheval d'Aristote.

D'APRÈS LE *Petit Savant de société*.

On peut même conjecturer que la jeune fille embrassait son danseur d'une façon particulière, *en marmite*, par exemple, ainsi que disaient les Grecs, c'est-à-dire en saisissant avec ses mains les deux oreilles du cavalier.

V. — Le baiser à la religieuse ou à la capucine.

Dans les jeux familiers du dix-huitième siècle, on pratiquait le baiser à la religieuse; ce baiser consistait



Trois petits Pâtés ma chemise brule.

MONSIEUR, ENCORE UNE FOIS.

à placer, au milieu d'une pièce, une chaise dont le dossier simulait la grille d'un couvent; la patiente plaquait sa joue aux barreaux, tandis que le jeune homme condamné à cette anodine pénitence se mettait à genoux et cherchait à l'embrasser.



Le Baiser à la Capucine.

Le baiser à la capucine est un des sujets qui ont le plus souvent inspiré les dessinateurs qui se sont fait une spécialité de ces petits sujets frivoles; pour ce petit exercice, le couple, à qui cette pénitence est ordonnée, doit se placer à genoux dos à dos, au milieu du cercle qui jouit de son embarras. Pour obéir à la règle du jeu, le cavalier devra avancer sa tête jusque sur l'épaule gauche, pour pouvoir porter sa bouche sur la joue de la jeune personne dont la tête est tournée à droite.

Pendant ce mouvement, le cavalier doit avoir l'adresse de dégager son bras gauche, pour le passer autour de la taille de la demoiselle, et former ainsi un groupe agréable.

VI. — Le cheval d'Aristote.

Malgré son nom, qui évoque les plus hauts souvenirs de l'antiquité,



LE CHEVAL D'ARISTOTE, D'APRÈS UNE VIGNETTE TIRÉE D'UN RECUEIL DE JEUX DE SOCIÉTÉ, XIXe SIÈCLE.

ce jeu n'était qu'une simple pénitence infligée au joueur maladroit. La



Le Chevalier á la triste Figure

personne condamnée à ce petit supplice devait se mettre à terre à quatre pattes et se promener autour du cercle formé par les autres joueurs, en portant sur son dos la dame qui avait été désignée par la société; cette amazone d'un nouveau genre recevait un baiser de chacun des assistants, tandis que le malheureux cheval était, même après sa course, privé de cette consolation.

VII. — Le chevalier à la triste figure.

Le chevalier à la triste figure n'est qu'une variante de la pénitence précédente et est tout aussi désagréable pour celui aux dépens duquel elle était exercée. Le joueur qui ordonne la pénitence s'adjuge généra-



LE CHEVALIER A LA TRISTE FIGURE
D'APRÈS UNE VIGNETTE TIRÉE D'UN RECUEIL DE JEUX DE SOCIÉTÉ, XIXe SIÈCLE.

lement le rôle de guide et, prenant alors par la main celui qui a failli, il le prie de tenir un chandelier et l'entraîne dans le cercle formé par les assistants. Chaque fois qu'il arrive devant une dame il l'embrasse galamment et, par compensation, essuie avec son mouchoir la bouche du pénitent qui tient le chandelier. Ce genre d'exercice était, paraît-il, un de ceux qui étaient le plus pénibles aux jeunes gens, car il les couvrait de ridicule, ce qui de tout temps a été le fardeau le plus lourd à supporter.

VIII. — Le dessous du chandelier.

Dans les jeux de société, le chandelier a toujours joué un rôle considérable. Un des amusements qui ont été le plus en vogue était dénommé le *dessous du chandelier*, d'où l'expression « tenir la chandelle ».

Cette locution n'est pas nouvelle, car, dans un « Noël » imprimé en 1525, par Lucas Le Moigne, en son vivant curé de Saint-Georges du Puy, au diocèse de Poitiers, nous lisons :


Le dessous du chandellier

Ainsi la vierge pucelle
Le doux Sauveur enfanta.
Joseph lui tint la chandelle,
Qui tout tremblant regarda.

Il est intéressant d'avoir, au sujet de cette singulière locution, l'opinion d'un auteur qui a écrit de curieux ouvrages sur l'histoire des vieilles coutumes. L'explication donnée par Edouard Fournier est vraiment assez spécieuse et mérite d'être citée :

Il y a, dit-il, dans cette locution, un souvenir de ce branle de la torche, dont ont parlé Olivier de la Marche, Henri Estienne et bien d'autres. On y dansait en rond, avec force baisers à chaque tour de ronde, comme c'était l'ordinaire pour ces sortes de danses. Au milieu du cercle se tenait le patient du jeu, qui éclairait ronde et baisers en tenant à la main une torche ou plus souvent une grosse chandelle. L'origine de l'expression s'explique ainsi, comme on voit, tout naturellement. Une autre étymologie s'y rattache. Le refrain de la chanson sur l'air de laquelle on dansait la ronde était celui-ci, au commencement du dix-septième siècle :

O guéridon des guéridons
Don, daine,
O guéridon des guéridons
Don, don!

Par suite, comme on le voit dans une anecdote de Tallemant (Historiette de Mme Pilon), celui qui regardait les autres en tenant la chandelle eut pour nom ce mot du refrain : il s'appela le guéridon. Enfin par suite encore, lorsque vers le même temps on mit en usage les petits meubles à un seul pied, sur lesquels se posaient les flambeaux, on ne les nomma pas autrement, ils s'appelèrent des guéridons.

IX. — **Le pont d'amour.**


Le Pont d'Amour.

Le pont d'amour est une pénitence classée au nombre de celles qui sont désagréables ; elle présente une certaine analogie avec le *cheval d'Aristote*, à cette différence près que le patient doit rester immobile : il se met à quatre pattes et attend que chacun des joueurs, ayant fait élection d'une dame, la vienne placer sur son dos pour se reposer et l'embrasser à son aise. Le patient ne devait se relever qu'après avoir fait le pont pour tous les couples de la société, ce qui pouvait prolonger son martyre pendant un temps fort long.



LE DESSOUS DU CHANDELIER

(JEU DE SOCIÉTÉ)



LE JEU DU SIFFLET

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE LA RESTAURATION.

X. — Le sifflet.

Si, parmi les jeux de société, il en est quelques-uns qui sont une source de plaisir ou d'agrément pour le principal acteur, il en est beaucoup d'autres où la galerie n'a d'autre pensée que de s'amuser à ses dépens. De ce nombre est le sifflet, que l'on considère comme un jeu de carnaval.

Dans cet amusement, on attache un sifflet à la basque de l'habit de celui



LE JEU DU SIFFLET
D'APRÈS UNE VIGNETTE TIRÉE D'UN RECUEIL DE JEUX DE SOCIÉTÉ, XIXe SIÈCLE.

qu'on veut attraper; on le fait mettre debout au milieu de tous les joueurs; un d'entre ceux à qui il tourne le dos tâche d'attraper l'instrument au son strident, et siffle; le patient, en se retournant pour chercher à le prendre des mains de celui qui s'en est servi, le présente involontairement à un autre qui siffle et le lâche aussitôt; pendant qu'il le cherche dans les poches de celui qui vient de se faire entendre, un troisième siffle et recommence à mettre à la torture le malheureux patient, qui, ne se doutant pas que c'est lui qui porte l'instrument de son supplice, est forcé de renoncer à la poursuite.

XI. — La sellette.

On peut dire pour ce jeu qu'il est renouvelé des anciens, puisque nous savons qu'à Athènes, au temps de Périclès, les enfants se plaisaient à jouer au jeu des juges; ils avaient créé une sorte de jury à l'imitation de ce qu'ils voyaient faire par leurs parents, et, comme eux, ils avaient leurs lois et leurs tribunaux devant lesquels on amenait les délinquants; les condamnations consistaient dans la confiscation des osselets et des autres joujoux : ils s'exerçaient ainsi à leurs fonctions d'hommes.



Le Berçeau d'Amour

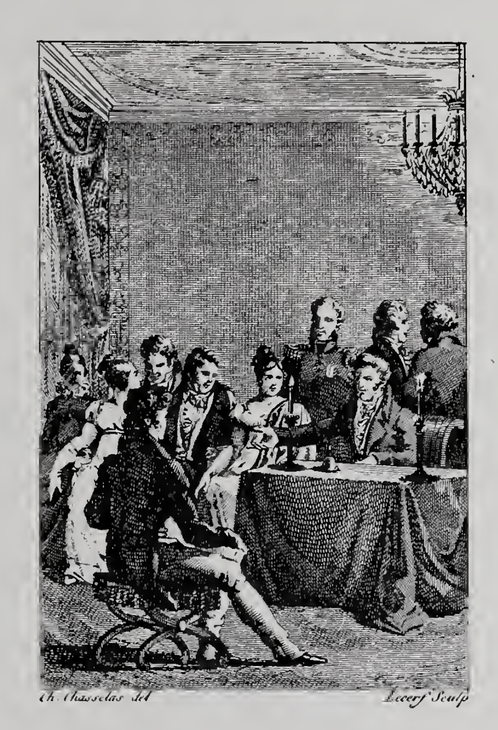
Chez les Romains, le jeu du roi était légèrement différent puisqu'il consistait spécialement pour le patient en une obéissance passive. Pollux explique ainsi ce jeu (IX, 118) :

On tire au sort; celui qui est élu roi ordonne ce qu'on doit faire; celui à qui le sort a réservé le rôle de sujet exécute tout ce qui lui est ordonné.

Un autre jeu en faveur à Rome était celui des commandements; on s'y livrait surtout à la suite des repas, et sans doute, quand la bonne chère et le vin de Campanie avaient mis les convives en gaieté, le roi devait plaisamment abuser de son autorité éphémère et donner à ses sujets les ordres les plus drôles et les plus extravagants.

A la fin du dix-huitième siècle, le jeu de la sellette était une lointaine imitation de cet antique amusement.

Ce jeu présente un double avantage, car il réunit le mérite des jeux de mémoire à celui des jeux d'esprit; de plus, il exige, de la part de celui qui conduit le jeu, une parfaite délicatesse de sentiments et une bienséance qui en augmentent le plaisir.



La Sellette.

Pour constituer ce jeu, on désigne dans la société une personne qui doit remplir le rôle d'accusé ou, suivant l'expression consacrée, d'ami coupable. Cette personne s'assied sur un tabouret, au centre d'un demi-cercle formé par les juges ayant au milieu d'eux le président qui doit diriger les débats; celui-ci, se levant, doit s'adresser à l'assemblée et lui tenir le petit discours suivant : « Illustres juges, savez-vous pourquoi l'ami coupable est là sur cette sellette? » Chacun des assesseurs doit alors se lever et venir confier tout bas à l'oreille de l'accusateur quel est le reproche qu'il a à faire à l'ami coupable. Le président répète ensuite à haute voix toutes ces accusations, et c'est au patient de deviner quel est celui qui les a portées contre lui; l'intérêt qui réside dans ce jeu consiste à trouver des accusations qui soient plutôt des compliments ou qui deviennent pour l'assemblée un sujet d'hilarité.

XII. — Le berceau d'amour.

Parmi toutes les pénitences dont les baisers constituent le fond, il n'y en a pas de plus agréable et de plus élégante que le *berceau d'amour*.

Dans le recueil des jeux de 1587, nous trouvons une composition intitulée : « Ouvrez les portes gloria », et qui a la plus grande analogie avec le jeu du berceau d'amour. De nos jours, ce divertissement a subi quelques modifications.

Celui à qui cette pénitence est ordonnée choisit une dame; tous deux se placent ensemble au milieu du salon, en se tenant les deux mains, et en les élevant en forme de berceau. Dans cette attitude, la dame désigne un cavalier et le cavalier une dame, qui viennent ensemble demander passage sous le berceau d'amour; mais, au moment où ils se trouvent tous deux sous la voûte, les bras dont elle est formée s'abaissent tout à coup, et les entourent d'une espèce de chaîne. Ces deux prisonniers ne recouvrent leur liberté qu'en payant un tribut qui consiste en deux baisers.



LE BERCEAU D'AMOUR
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE VICTOR ADAM, XIXe SIÈCLE.

Lorsqu'ils sont délivrés, ils ont le droit de créer un nouveau couple d'amants, qui vient demander passage sous deux berceaux d'amour, et y payer deux fois le tribut.

Lorsque la société est nombreuse, cinq ou six couples se succèdent à la suite les uns des autres. Leurs bras entrelacés forment réellement une voûte séduisante; on n'y peut passer sans éprouver une émotion délicieuse; toutes les poses y sont marquées par le plaisir et le tribut exigé y est payé sans regret.

XIII. — La pendule.

La personne condamnée à devenir pendule se place debout devant la cheminée et appelle qui elle désire, pourvu que le sexe ne soit pas le même. La personne indiquée approche et demande : quelle heure est-il? La pendule répond l'heure qu'elle veut, et il en résulte autant de baisers que d'heures. Ordinairement la pénitence finit là; d'autres fois, la personne qui a demandé l'heure devient pendule à son tour et ainsi pour toute la société.

Quand un monsieur est pendule et qu'il nomme onze heures, midi, ou un autre nombre élevé que la dame trouve trop considérable, elle a le droit de se récuser en disant : la pendule n'est pas juste ou la pendule va mal.

la Pendule



Ouurez les portes gloria, & autres ieux.



En ce tableau cy-deſſus, il y a
Le ieu, ouurez les portes, gloria,
Le ieu de Suré auſſi s'y demeine,

Où les baiſers ſont aux iouëurs permis, xij.
Et d'autre part les enfans font leur Reine,
Qu'ils vont queſter à leurs meilleurs amis

XIV. — **Pigeon vole.**

Le jeu de pigeon vole est le premier des jeux de la toute petite enfance, et c'est au moyen de ce divertissement puérile que les parents



PIGEON VOLE, D'APRÈS UNE VIGNETTE TIRÉE D'UN RECUEIL DE JEUX DE SOCIÉTÉ, XIX[e] SIÈCLE.

parviennent quelquefois à obtenir un peu de tranquillité de la part d'enfants trop turbulents. Le seul intérêt de ce jeu, quand on en fait un amusement de société, consiste à trouver rapidement une série de noms dans lesquels se trouvent placés les éléments les plus divers, tels qu'un



LE JEU DE PIGEON VOLE
D'APRÈS UNE VIGNETTE DE LA RESTAURATION AYANT ÉTÉ EMPLOYÉE POUR LA DÉCORATION DES ÉVENTAILS.

oiseau, un poisson, un reptile, etc. Pour donner plus d'attrait à ce jeu, on entremêle à la nomenclature, des choses qui ne volent qu'accidentellement, comme une feuille, une flèche, ou bien encore on fait un jeu de mots, et l'on déclare gravement que procureur vole, libraire vole, etc... Ce jeu a été connu de toute antiquité, et sa naïveté même lui assure encore de longues années d'existence.

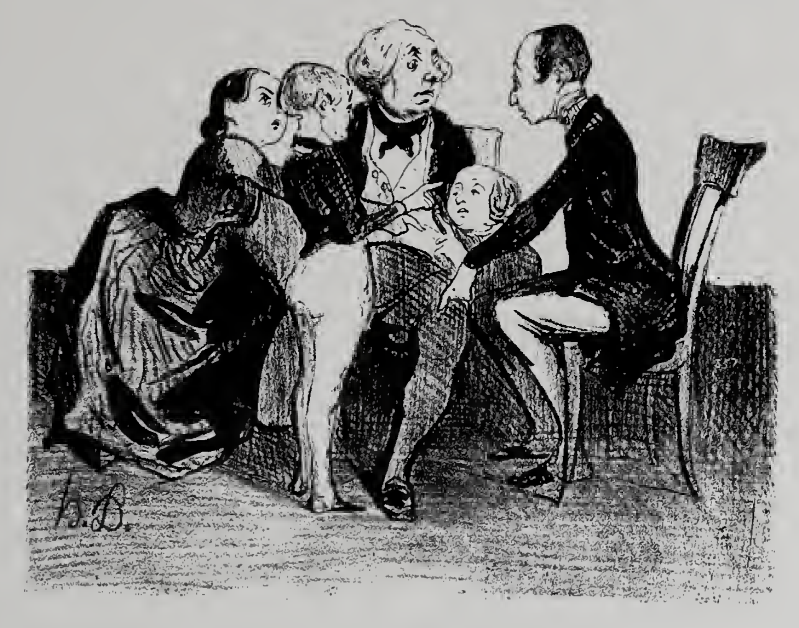
LE PORTIER

(JEU DE SOCIÉTÉ)

XV. — **Le portier du couvent.**

La personne à qui cette pénitence est imposée se place à la porte d'un cabinet qui puisse s'ouvrir et se fermer facilement, afin d'y remplir les fonctions de portier.

Une dame s'enferme dans ce cabinet. Peu après, elle frappe. Le portier ouvre; elle se penche vers lui et lui nomme tout bas le cavalier qu'elle



LE JEU DE PIGEON VOLE
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE DAUMIER, XIXe SIÈCLE.

désire. Le portier dit tout haut : « La sœur N... attend le frère N... » Le frère N... arrive et le portier ferme la porte sur lui après l'avoir introduit dans le cabinet. On frappe de nouveau; la sœur quitte le couvent et y laisse le frère, qui, à son tour, fait appeler une sœur, et ainsi de suite jusqu'à ce que toute la société, excepté le portier, ait passé dans le couvent.

On abrège ordinairement la peine du portier en demandant tout le couvent.

XVI. — **Le roi du Maroc.**

Celui qui fait cette pénitence prend une bougie et choisit une autre personne qui se munit également d'un flambeau.

Toutes deux se placent aux deux coins de la chambre et s'avancent gravement, la figure triste et les yeux baissés, l'une vers l'autre. En se rencontrant, elles soupirent, lèvent tristement les yeux au ciel et regagnent

à pas lents le coin opposé; elles font ce même chemin pendant le dialogue suivant :

1. — Quelle nouvelle!
2. — Hélas!
1. — Le roi de Maroc est mort!
2. — Hélas! hélas!
1. — Il est enterré!
2. — Hélas! hélas! hélas! hélas!
1. — Hélas! hélas! hélas! et quatre fois hélas! Il s'est coupé le cou d'un coup de coutelas!

XVII. — Jeux d'esprit et jeux de mots.

Les différents amusements familiers peuvent se diviser en jeux d'esprit ou en jeux de mots et en jeux d'action.

Les jeux d'esprit consistent à trouver une série d'expressions dans lesquelles manque une certaine lettre, l'A par exemple ou bien l'O; par plaisanterie, ce dernier jeu se nomme le jeu des os.

Le jeu du corbillon est un jeu d'assonance; à la question *Je vends mon*



LE JEU DE PIGEON VOLE ET LE JEU DU PIED DE BOEUF
D'APRÈS UN ALPHABET ILLUSTRÉ DU COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE.

corbillon; qu'y met-on? il faut répondre par un mot terminé par *on*, comme *Chaton*, *Griffon*, *Bâton*, etc...

Louis XIII enfant jouait volontiers au jeu du corbillon, mais, pour simplifier les règles, il ne se gênait pas pour inventer des mots destinés à rimer avec *corbillon* et bravement il répondait : *Dauphillon*, *Damoisillon*.

Du temps de Molière, ce jeu se pratiquait beaucoup dans la société, et cet auteur, pour montrer toute son horreur pour le pédantisme féminin, fait dire à Arnolphe dans *l'École des femmes :*



Le petit bon homme vit encore.

NON, NON, IL NE VIT PLUS.

Je prétends que ma femme en clarté peu sublime,
Même ne sache pas ce que c'est qu'une rime :
Et s'il faut qu'avec elle je joue au corbillon,
Et qu'on lui demande à son tour : Qu'y met-on ?
Je veux qu'elle réponde : Une tarte à la crème.

XVIII. — **Jeux d'action.**

Pour se délasser des jeux d'esprit, on peut passer aux jeux d'action qui, par le mouvement qu'ils nécessitent, peuvent donner plus d'animation à une soirée ; ainsi le jeu des métiers (1) dans lequel chacun des



LE JEU DU PIED DE BOEUF EN NORMANDIE

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE LEPRINCE, 1823.

assistants doit faire le geste du métier qu'il a adopté : s'il est perruquier, il doit faire le geste de peigner un chignon ; s'il est forgeron, de battre sur l'enclume, etc...

Louis XIII dans son enfance, un jour qu'il jouait au jeu des métiers,

(1) Le jeu des métiers s'est perpétué pendant tout le dix-septième siècle, puisque nous en trouvons les règles dans un recueil intitulé *les Récréations galantes*, et édité à Paris, chez Jean-Baptiste Loyson, au Palais, à l'entrée de la salle des Merciers, du costé de la Sainte-Chapelle, à la Croix-d'Or, 1672, avec privilège du roi.

LE ROI DE MARQC *Jeu de Société*



le Roi de Maroc est mort, d'un Coup de Coutelas. il est Mort. hélas

fit preuve d'une imagination singulière en inventant un métier dont les règlements n'avaient pas été enregistrés par la Prévôté des marchands : *Soyons*, dit-il, *coupeurs de bourse*, et en même temps il esquissait le geste que font les tire-laine qui n'ont pas honte de s'approprier le bien d'autrui.

Certains jeux peuvent donner naissance à des aventures piquantes ou même à de véritables petits romans; ainsi, dans le jeu *Ote-toi de là que je m'y mette,* le joueur qui veut prendre la place d'une des personnes de la société doit, pour cela, indiquer un objet qui se trouve en la possession de cette personne et que lui-même ne possède pas. On raconte à ce sujet qu'un jeune homme très aimable ayant à déplacer une très jolie demoiselle, après qu'il lui eut dit suivant la règle : « Ote-toi de là! » et qu'elle



LE JEU DES RUBANS
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE LEPRINCE, 1823.

lui eut demandé : « Pourquoi cela? » il répondit : « Parce que vous avez l'art de plaire et que je n'ai que celui d'aimer. »

On ne pouvait faire en public une déclaration plus positive sans que personne pût s'en fâcher.

On raconte que cette galanterie, qui semblait n'être qu'un jeu, était cependant très sérieuse de la part du jeune homme, et elle intéressa tellement la jeune demoiselle que, tout étant convenable entre eux sous le rapport de la naissance et de la fortune, six semaines après ils furent mariés.

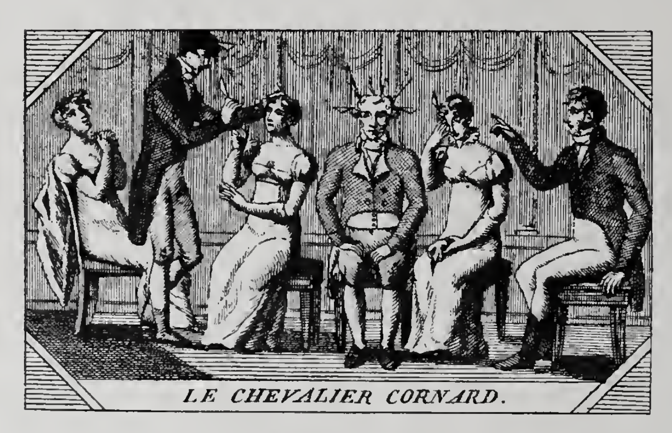
XIX. — Le jeu des rubans.

D'autres jeux ne présentent absolument d'intérêt que par les gages qu'on est obligé de donner et par suite des pénitences qu'il faut accomplir ; tel est le jeu des rubans, dans lequel il convient d'exécuter le contraire du commandement qui vous est fait. Chaque personne prend un ruban et en tient un bout. Les autres bouts réunis sont tous dans la main de celui qui commande le jeu et qui se trouve placé au centre du cercle formé par les joueurs.

Quand il dit : « Tirez », il faut lâcher. Quand, au contraire, il commande : « Lâchez », il faut tirer. Chaque fois qu'un des joueurs n'exécute pas le contraire du commandement, il doit donner un gage.

XX. — Le chevalier gentil.

Nous terminons cette longue série par l'histoire du chevalier gentil. Ce jeu consiste à répéter une petite formule dans laquelle l'expression de chevalier gentil revient six fois de suite ; l'imprudent qui commet une erreur dans la récitation de cette formule est qualifié de chevalier cornard et on lui plante dans les cheveux un petit cornet de papier.



LE CHEVALIER GENTIL
D'APRÈS LE *Petit savant de société*, XIXe SIÈCLE.

Un auteur du dix-huitième siècle, qui donne la règle de ce jeu, raconte avec le plus grand sérieux qu'une jeune fille rompit un mariage qu'elle avait projeté avec un jeune homme, parce que ce dernier s'était montré d'une maladresse surprenante à ce jeu et que ses nombreuses cornes avaient fait la risée de la société.

Les jeux de société peuvent être variés à l'infini, et ce serait un véritable travail de Pénélope que de chercher à en donner une nomenclature complète, car, de jour en jour, il en surgit de nouveaux et ces amusements n'ont souvent d'autres règles que la simple fantaisie de ceux qui s'y adonnent. Comme en toute chose, la mode règne en souveraine maîtresse sur les jeux de société et, suivant les époques, tels ou tels de ces amusements familiers sont tour à tour recherchés ou laissés dans l'oubli.



Les Chevaliers Gentils.

(Jeu de société).

DEUXIÈME PARTIE

JEU DE MAIN AU PIED DE BŒUF

I. — De la manière de jouer au pied de bœuf.

Tout le monde sait que ce jeu consiste à placer une de ses mains sur les genoux de la personne qui fait jouer. Il faut observer que chaque joueur place à son tour sa main la première pour que successivement chacun forme le nombre neuf. Lorsque les mains sont placées les unes sur les



LE JEU DU PIED DE BOEUF SOUS LOUIS XIV
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE DU XVIIe SIÈCLE.

autres, celui dont la main se trouve la première sous le tas, la tire en disant *un* et il la pose au-dessus ; son voisin en fait autant en disant *deux* et ainsi de suite jusqu'à *neuf*.

Le joueur qui atteint ce nombre tâche de prendre la main d'un autre joueur en disant *neuf ! Je tiens mon pied de bœuf.*

II. — Des pénitences infligées aux perdants.

Un des plus grands plaisirs de ce jeu consiste dans la pénitence qui est infligée au perdant, et, en effet, avant de rendre la liberté à la main que le vainqueur a été assez heureux pour saisir, celui-ci demande au perdant d'un air grave et sur un ton doctoral : « Pied de bœuf, de trois choses en ferez-vous une? — Oui, si je veux et si je peux », répond le vaincu. Les deux premières pénitences sont en général quelque chose d'impossible, comme d'aller chercher la lune ou de se rendre aux antipodes. On se plaît quelquefois à faire des commandements épigrammatiques, tels que de demander la présentation d'un poète modeste, d'un avocat taciturne ou même encore d'une Parisienne naïve. La troisième pénitence, qui doit s'exécuter avec rigueur, consiste généralement en un baiser ou en une confidence.

III. — La vente du pied de bœuf.

Il y a une variante de ce jeu qui est appelée la vente du pied de bœuf; ce délassement consiste à présenter un objet quelconque en demandant :



LA VENTE DU PIED DE BOEUF
D'APRÈS UNE VIGNETTE TIRÉE D'UN RECUEIL DE JEUX DE SOCIÉTÉ, XIXe SIÈCLE.

« Combien mon pied de bœuf? » Il faut, dans la réponse, indiquer un chiffre qui ne soit ni un multiple de 9, ni un nombre se terminant par ce chiffre.

IV. — Représentation artistique du jeu du pied de bœuf.

La représentation du jeu du pied de bœuf a tenté quelques artistes du dix-huitième siècle, et le tableau le plus célèbre est celui qui a été peint par Lancret et dont Larmessin a fait une gravure justement célèbre.



Le Jeu du Pied de Boeuf,

Ces Belles joüantau, pied de Boeuf,
Craignent Beaucoup dy Estre pris

Mais en Amour, et á se jeu,
il faut Esvitter, les Surprise,

Paris chez P. Houllie, rüe St. Iacques, au point de France.

Dans un petit bois, près d'une fontaine, une charmante jeune fille vient de permettre à un jouvenceau de lui saisir la main ; celui-ci la soumettra sans aucun doute à une pénitence qui ne sera pas bien rigoureuse.



Colin joüant avec Lisette
Scait bien prendre son pied de boeuf
Et je croy qu'au jeu d'Amourette
Il ne paroitroit pas trop Neuf.

Ces compositions gracieuses étaient, pour les artistes du dix-huitième siècle, un motif qu'ils se plaisaient à reproduire sur les tabatières et autres menus objets qu'il était alors d'usage de s'envoyer en présent. Les légendes qui accompagnent ces compositions ne sont pas sans contenir quelques malins sous-entendus, mais le jeu en lui-même est tellement innocent qu'il faut, en cette circonstance, se rappeler la fameuse devise : « Honny soit qui mal y pense. »

V. — Poésie sur ce jeu.

Un poète du commencement du dix-neuvième siècle a écrit sur ce sujet quelques vers, dans lesquels il décrit élégamment la plus

II

14



LE JEU DE PIED
DE BEUF



LE JEU DE MAIN AU PIED DE BOEUF
D'APRÈS UNE COMPOSITION DE FRAGONARD (1), XVIIIe SIÈCLE.
CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

aimable pénitence qui puisse être imposée au jeu du pied de bœuf.

Comme dans la plupart des poésies relatives aux jeux, il est évident que l'auteur a eu en vue quelque sous-entendu plus ou moins gaulois, mais la correction avec laquelle il s'exprime défie toute critique, même de la part des esprits les plus inquiets :

Je rêvais l'autre jour
Qu'avec vous et l'Amour
Je jouais sur l'herbette,
A certain jeu, Nanette,
Où l'on va jusqu'à neuf
En comptant tour à tour.
. . . .
Je te tiens, dit ce dieu, suivant la loi com-
[mune,
De trois choses, tu dois pour le moins en
[faire une;
Aime Nanette tendrement,
Aime-la sans partage,
Aime-la constamment.
Tout autre, soumis à l'usage,
N'eût rempli qu'une de ces lois;
Pour moi, je m'engage
A les accomplir toutes trois.

(1) Ce jeu du pied de bœuf a été composé par Fragonard dans le goût antique à une époque où la mode était tout entière aux réminiscences de l'art romain. Le même artiste s'est plu à dessiner dans le même genre deux charmants sujets qui représentent le jeu des dés à l'époque grecque et à l'époque romaine. Ces conceptions sont certainement dues à son séjour dans la capitale de l'Italie où il habita, en 1752, après avoir obtenu le prix de Rome. Pendant cette période d'études, il se lia avec Hubert Robert et un amateur de talent, Saint-Nom, avec lesquels il voyagea dans toute l'Italie et la Sicile : rentré à Paris, il exécuta un tableau « Callirhsé » qui le fit entrer à l'Académie; cette œuvre fut reproduite en tapisserie aux Gobelins et, de ce fait, lui fut payée 2 400 livres. Fragonard était logé au Louvre, où il s'était arrangé un atelier plein d'originalité; il aborda tous les genres, aussi bien le pastel, l'aquarelle et la gouache que la gravure et la miniature. Dès son vivant, ses œuvres attinrent un prix fort élevé et étaient aussi recherchées en Russie et en Angleterre que dans sa patrie.

TROISIÈME PARTIE

CHARADES ET RÉBUS

I. — Les griphes dans l'antiquité.

Les jeux de mots connus sous le nom de *rébus* ont été une sorte de maladie intellectuelle qui s'est emparée de toute la classe intelligente au commencement du seizième siècle. Cette mode n'était cependant pas d'invention récente et l'on peut dire hardiment qu'elle était renouvelée de l'antiquité. Les Romains, en effet, qui adorèrent les bons mots et qui, il faut l'avouer, excellaient dans ce genre, se plaisaient, dans leurs conversations à table, à se poser, par manière de badinage, des problèmes à double sens. Avant eux, les Grecs avaient dénommé *griphes* des questions, des propositions captieuses, dans lesquelles on se trouvait pris comme dans un filet. Ce sont ces antiques *griphes* qui ont donné naissance au genre de jeux d'esprit connus maintenant sous le nom de *charades*, *logogriphes*, *énigmes*, etc...

II. — Les rébus picards au seizième siècle.

En France, la manie des rébus a été particulièrement florissante en Picardie, où les clercs et les ecclésiastiques se plaisaient tous les ans, au moment du carnaval, à composer des satires qu'ils intitulaient : *De rebus quæ geruntur*. L'impression en fut d'abord permise, car les plaisanteries qu'elles contenaient ne dépassaient pas les bornes des convenances; mais bientôt elles furent le sujet de licences scandaleuses qui les firent prohiber. Un grand nombre de ces rébus picards nous ont été conservés par Tabourot, sieur des Accords, qui les a reproduits dans ses *Bigarrures* (Paris, 1572).

III. — Opinion de Rabelais sur les jeux d'esprit.

Pendant le seizième siècle, cette manie de présenter chaque chose d'une manière détournée et de se faire un plaisir de défigurer les mots en leur attribuant un autre sens que celui sous lequel ils étaient plus communément employés, était devenue générale dans une grande partie de la France. Rabelais a été un des auteurs qui a le plus énergiquement rappelé ses contemporains à la raison :

> Homonymies tant ineptes, dit-il, tant fades, tant rustiques et barbares, que l'on doibvroyt attacher une queue de regnard au collet et faire ung masque d'une bouze de vache à un chascun d'yceulx qui en vouldroyent doresnavant user en France après la restitution des bonnes lettres.

IV. — Les jeux de Ringhieri.

On peut comprendre dans les charades et rébus ces jeux d'esprit ou jeux de société qui ont été publiés en 1551 à Bologne, par Innocent Ringhieri, sous le titre des *Cent jeux d'esprit.* L'auteur avait dédié son ouvrage à la sérénissime et immortelle reine de France, Catherine de Médicis. Un certain nombre de ces jeux ont trait à la mythologie, comme le jeu du « Dieu Amour », du « Conseil de Dieu », des « figures célestes », des « Parques », etc... Puis l'auteur passe en revue la conformation de la terre, dans le jeu des mers, du monde, des fleuves, des lacs, des îles, etc... Le quatre-vingt-dix-neuvième jeu est le jeu du roi et de la reine de France, et le centième est le jeu du triomphe : ce sont là des jeux qui ne semblent pas avoir été fort appréciés des contemporains.

V. — Emploi des rébus dans les armoiries.

Le rébus a été fort souvent employé dans les armoiries pour rappeler d'une manière frappante soit le nom, soit la devise de celui pour qui elle avait été composée : c'est ce que l'on a appelé les armes parlantes, et ceux qui les portaient trouvaient un malin plaisir à rendre l'explication la plus piquante.

Une des plus célèbres représentations de ce genre était les armoiries de Colbert, où figurait une couleuvre, en latin *coluber*, *Colbert.*

Fouquet avait choisi un écureuil avec cette devise : *Quo non ascendam.*

VI. — Devises gracieuses écrites sous forme de rébus.

La mode des rébus a été fort en honneur pendant les dix-septième et dix-huitième siècles, et tous les petits objets qui s'échangeaient en présent sous les règnes de Louis XV et de Louis XVI étaient toujours ornés de devises galantes d'un déchiffrement peu difficile. On trouve souvent, par exemple, contenus dans un même cartouche, une montagne, un cœur, un dé à coudre et une tour : la lecture s'en fait tout naturellement par les mots : *mon cœur est sans détour.* On voit encore deux mains étroitement liées ensemble, ce qui signifie : *inséparables nous sommes.*

Dans la langue des rébus, il y a un certain nombre de sons qui se trouvent reproduits, toutefois, par des emblèmes de convention : ainsi le mot *les* est toujours représenté par une truie ou laie ; les mots *mes* ou *mais* sont figurés par un mai, c'est-à-dire une couronne attachée au sommet d'un mât.

Toutes les notes de musique sont naturellement mises à contribution

Rhebus ſur les miſeres de la France. 

O ton ct ne plus
se ble ct si iamais tu eus
luy sé
peste he qui se
Ne gne ore les voeux
Que larmeuse et
nous en
Qui son le beau
heureuse ir ce bō
Etcet vi Peste et cé

Intelligence du Rhebus.

Retire O Dieu ton fleau, & ne tourmente plus,
La miſerable France, & ſi iamais tu eus
Des tiens compaſſion, fais luy miſericorde,
Chaſſe d'elle la peſte, helas qui ſe desborde,
Ne deſdaigne Seigneur, ores les piteux veus,
Qu'elle pouſſe vers toy larmeuſe & en cheueux,
Verrons nous point encor ſous la double Couronne
Qui de ſon Roy ſceptré, le beau chef enuironne
France heureuſe iouyr de ce bon temps paſſé,
Et ceſtuy cy de peſte, & de guerre chaſſé.

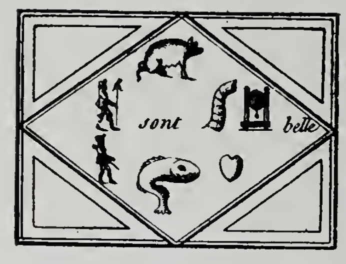
A PARIS, Chez IEAN LE CLERC, ruë ſainct Iean de Latran, à la Salemandre Royale. 1613.

PRIÈRE SOUS FORME DE RÉBUS, ÉDITÉE CHEZ JEAN LE CLERC, EN 1613
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR BOIS DE LA COLLECTION HENNIN
CONSERVÉE AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

et on a fait, pour expliquer toutes ces petites énigmes, des dictionnaires au moyen desquels les gens qui manquent de cette sorte d'esprit, qu'il ne faut pas confondre avec l'intelligence, peuvent en acquérir à bon compte (1).

VII. — **Des enseignes de boutique tirées d'un jeu de mots.**

A la même époque, les rébus ont figuré d'une manière à peu près permanente dans les enseignes des boutiques; il y avait là un intérêt pratique bien réel, car, comme la numérotation des maisons dans les



Les bergers sont trompeurs, belle, garde ton cœur.



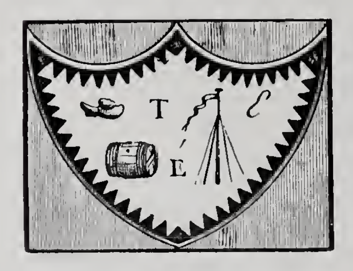
Si ta maîtresse est volage, aussitôt console-toi.



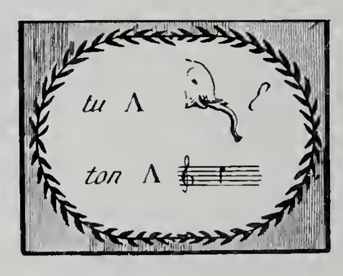
Le chèvrefeuille peint l'amour, son règne passe aussi vite.

LE LANGAGE EMPLOYÉ DANS LES RÉBUS AU XIXe SIÈCLE.

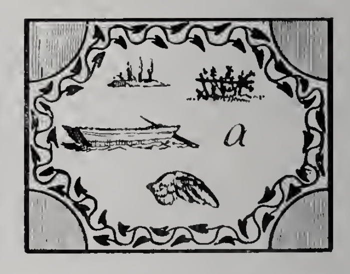
différentes rues n'existait pas, pour ainsi dire, chacun devait faire assaut d'ingéniosité pour trouver une enseigne distinctive capable de fixer l'attention et de retenir la mémoire de ceux qui devaient se rendre dans telle ou telle demeure. C'est ainsi qu'un marchand de comestibles du passage



Sa beauté m'a étonné.



Tu as trompé ton ami.



Il est tout à elle.

LE LANGAGE EMPLOYÉ DANS LES RÉBUS AU XIXe SIÈCLE

des Panoramas, numéro 4, prend comme enseigne : *à Gargantua.* La toison d'or servant de réclame à un magasin de la rue de la Ferronnerie est

(1) Voici, à titre d'exemple, l'explication du rébus *des saisons* reproduit ci-contre : « Oh! douce volupté, viens en ces lieux champêtres. — Le printemps dans sa splendeur embellit tous les êtres. — Amour, c'est pour toi seul qu'il orne l'univers. — Viens remplir de tes feux l'air, la terre et les ondes. — Des grâces, des plaisirs, source aimable et féconde. — Principe de la vie, âme et ressort du monde. — Enflamme, réunis les êtres dispersés. — Rends heureux l'Univers qu'il aime et c'est assez. — Par l'excès des plaisirs, fais sentir ta puissance. — La nature est enfin digne de ta présence. — Jeune, souriante et belle, elle attend tes faveurs. — Ton trône est préparé sous des berceaux de fleurs. — Des chants multipliés dans les airs se confondent. — Et volent des monts aux vallons qui répondent. — Je vois les animaux l'un vers l'autre accourir. — S'approcher, s'éviter, se combattre, s'unir. — Ils semblent inspirés par une âme nouvelle. — Et le feu du plaisir dans leurs yeux étincelle. »



POÉSIE SUR LE PRINTEMPS

REPRÉSENTÉE SOUS FORME DE RÉBUS, XVIII[e] SIÈCLE.

représentée par un agneau suspendu par un ruban terminé par un nœud. Les marchands de vin adoptaient de préférence comme enseigne : *Au Bon Coin*, quand les échoppes se trouvaient à l'angle de deux rues ; quelquefois, dans les grilles ouvragées qui surmontaient leurs portes, on voyait un petit puits muni de ses deux seaux : l'explication était tirée d'un jeu de mots : *Au puits sans vin*, que l'on traduisait par : *Au puissant vin*.

Au commencement du dix-neuvième siècle, les rébus sont revenus à la



L'Amour bateleur.



Illusion d'amour.



L'Amour en pénitence.

LE LANGAGE EMPLOYÉ DANS LES RÉBUS AU XIX[e] SIÈCLE.

mode, et on en a mis partout, même dans le fond des assiettes à dessert, ce qui est, paraît-il, fort gênant pour ceux qui aiment à déjeuner tranquillement sans avoir à se casser la tête à de pareilles balivernes.

VIII. — De la mode des charades au dix-neuvième siècle.

Les charades rentrent plutôt dans les amusements de société que dans les jeux proprement dits : il s'agissait de mimer un proverbe ou de donner à définir un mot par différentes circonlocutions. Ce jeu demande à être traité avec beaucoup d'à-propos, mais surtout avec discrétion et savoir-vivre.

Les charades en action sont des espèces de pantomimes qui se jouent



LA CHARADE EN ACTION, SCÈNE PERSANE

en trois actes ; les deux premiers représentent chacun une syllabe du mot et le troisième acte forme le tout.

Pour rendre ce jeu intelligible, il faut choisir des mots de deux syllabes,

dont chacune soit suffisamment expressive pour pouvoir offrir un sens; toutefois, l'orthographe n'est pas de rigueur, et en cette circonstance plus qu'en aucune autre, il est permis de jouer sur les mots.

La musique peut être mise à contribution pour faciliter la découverte du sens caché de telle ou telle syllabe.

En 1813, on a joué au Vaudeville une charade en action dont le mot était *Pluton*, et dont la première syllabe était représentée par une scène persane.

Edouard Fournier cite à ce sujet une petite anecdote qui peut servir de leçon à ceux qui seraient tentés de faire dévier de leur véritable but ces innocentes récréations :

C'était au château d'Eu; au retour de la promenade, on s'était mis à jouer aux proverbes, amusement à la mode et qui n'était pas plus compliqué que ne l'est aujourd'hui le jeu des charades. On y devinait sur le geste plutôt que sur la parole le proverbe mis en action. La princesse, qui trouvait très aisément la solution de ces petits problèmes de pantomime, avait déjà deviné deux ou trois problèmes gesticulés devant elle : l'occasion fait le larron; à gens de village, trompette de bois; tant va la cruche à l'eau qu'à la fin elle se casse, etc.... quand un gentilhomme de sa maison, dont le tour était venu de jouer son proverbe, se mit à sauter, à rire, à grimacer, à faire mille extravagances. Ne comprenant pas quel proverbe pouvait se cacher sous toutes ces contorsions, Mademoiselle le fit recommencer et ne devina pas davantage. Elle y renonça, et de guerre lasse demanda le mot de cette énigme en grimace. « Mon proverbe, dit le gentilhomme, tout fier de n'avoir pas été compris, est celui-ci : Il ne faut qu'un fou pour en amuser bien d'autres. — Ma foi, monsieur, lui répliqua Mademoiselle fort piquée, je l'eusse compris que, pour votre honneur, je ne l'eusse point voulu dire. Votre proverbe est un mal appris et votre explication un manque de respect. Sortez et que je ne vous revoie jamais, ni dans mes jeux, ni dans mes services. »



Les Charades en Action

IX. — **Le magasin énigmatique ou Recueil de charades.**

On a fait, au dix-huitième siècle, des recueils complets de toutes ces charades et énigmes; nous citerons une des plus curieuses publications de ce genre, qui est connue sous le nom de *Magasin énigmatique*, et fut imprimée chez la veuve Duchesne, rue Saint-Jacques, au *Temple du goût*, en 1777; ce volume ne contient pas moins de 337 charades et énigmes différentes portant sur les sujets les plus divers; quelques-unes de ces petites poésies sont traitées avec une ingéniosité vraiment remarquable.

QUATRIÈME PARTIE

LE JEU DE COLIN-MAILLARD

I. — Définition.

Le jeu de colin-maillard consiste à retirer, pendant quelques instants, au principal acteur l'usage de ses yeux au moyen d'un bandeau ou de quelque autre artifice. Le patient doit alors nommer par son nom la personne qui passe à sa portée ou qui le touche d'une manière quelconque.

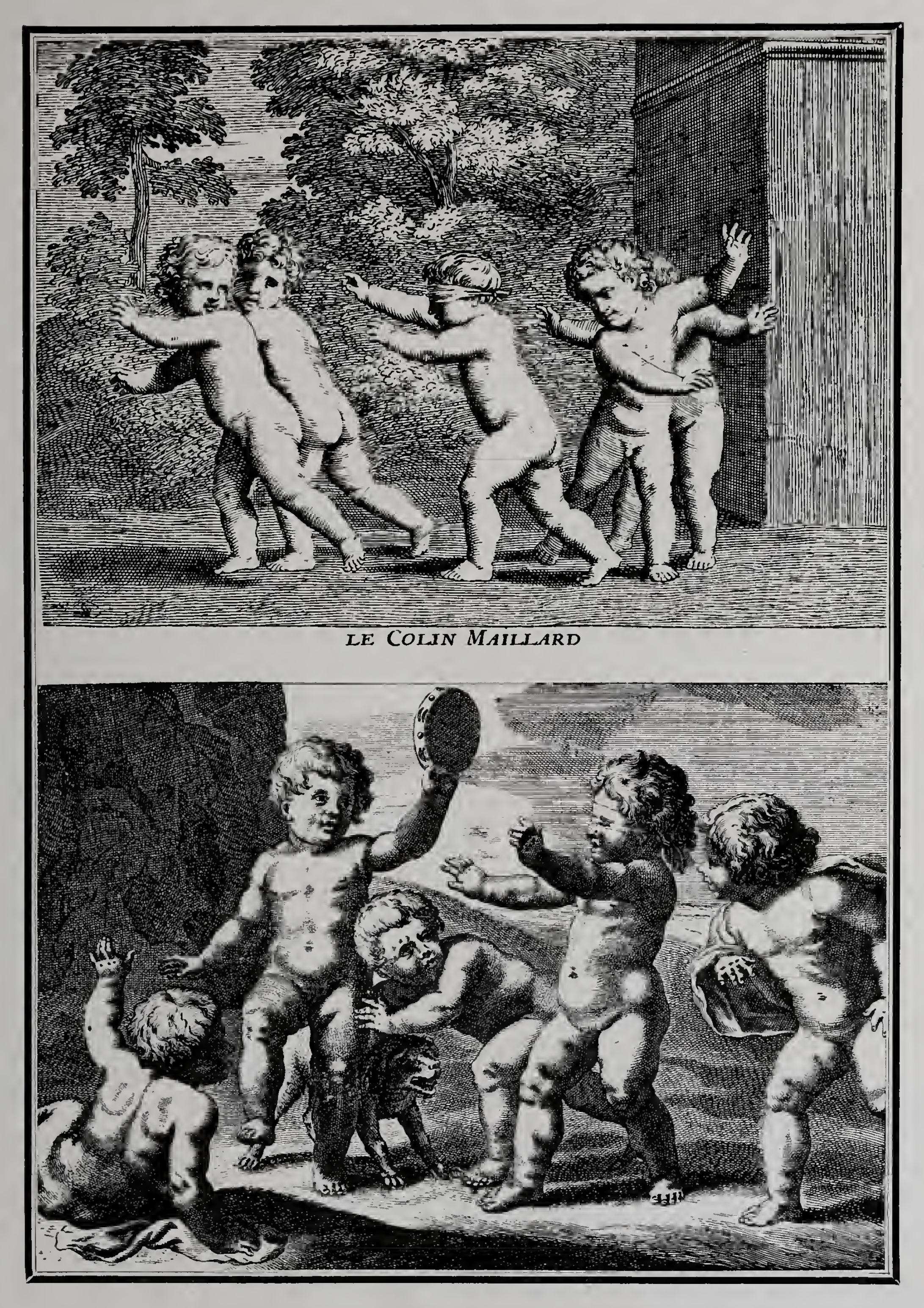
II. — Le jeu de l'aveugle chez les Romains.

Les anciens ont pratiqué ce jeu sous le nom de « jeu de l'aveugle » ; voici la description que nous en donne Pollux :



LE JEU DE COLIN-MAILLARD
D'APRÈS UNE GRAVURE DE PERELLE, XVIIIe SIÈCLE.

1° Un des joueurs fermant les yeux s'écrie : Garde à vous ! et se met à la poursuite des fuyards. Celui qu'il parvient à saisir prend sa place et ferme les yeux à son tour.



LE JEU DE COLIN-MAILLARD AU XVIIe SIÈCLE
D'APRÈS LES COMPOSITIONS DE STELLA ET DE ERRAR.

2° Un des joueurs ferme les yeux ; les autres se cachent. L'aveugle les cherche jusqu'à ce qu'il soit parvenu à en trouver un.

3° Il faut que l'aveugle, soit qu'il touche un de ses camarades, soit qu'il le désigne, devine qui il est et le nomme.

III. — **Le jeu de la mouche d'airain.**

Le jeu de la mouche d'airain ressemble au jeu de colin-maillard et au jeu de la corde ; Pollux nous en donne la description suivante :

Avec une bandelette, on couvre les yeux d'un enfant ; celui-ci tourne, en s'écriant comme dans une sorte de proclamation : je vais à la chasse de la mouche d'airain. Les autres répondent : tu la chasses, mais tu ne la prendras pas, et le frappent avec des fouets faits d'écorce de papyrus, jusqu'à ce que l'un d'eux soit pris.

IV. — **Origine du mot « colin-maillard ».**

Comment se fait-il que cet antique jeu de l'aveugle ou de la mouche d'airain ait pris en France le nom de « colin-maillard » ? Il y a sur ce sujet de nombreuses légendes toutes également ingénieuses, mais que nous avons le regret de trouver peu concluantes.



LE COLIN MAILLARD
D'APRÈS UNE ESTAMPE DE GRAVELOT, XVIIIe SIÈCLE.

La plus ancienne origine remonterait à Robert le Pieux, roi de France ; en 999, ce roi avait armé chevalier un certain guerrier fameux nommé Jean Colin Maillard, originaire du pays de Liège. Ce Maillard devait son nom à l'habitude qu'il avait de se servir d'un énorme maillet au lieu et place des armes alors usitées. On raconte que ce valeureux guerrier, combattant contre le comte de Louvain, eut les deux yeux crevés au cours de la lutte ; il ne cessa cependant pas de se servir de son redoutable maillet, et ce serait en souvenir de ce haut fait d'armes qu'on donna son nom à un jeu qui devint fort à la mode à cette époque.



Le Colin-Maillard

V. — Mésaventure du Père Maillard, cordelier.

Cette lointaine origine paraît assez peu vraisemblable, et nous inclinerions plutôt à attribuer la paternité du nom de colin-maillard au religieux cordelier Ollivier Maillard, ainsi qu'il est raconté tout au long dans les *Aventures du chevalier Charles Lebon*, par M. de Mayer (Paris, 1735, in-12, tome III, page 59).

Cet illustre cordelier Maillard avait accepté la lourde tâche d'être le confesseur du roi, et il ne tarda pas à prendre un grand empire sur l'es-



UNE PARTIE DE COLIN-MAILLARD
D'APRÈS UN RECUEIL DE *Dessus de tabatières*, XVIIIe SIÈCLE.

prit faible et incertain de Charles VIII. Pour éviter les mœurs douteuses qui commençaient à s'implanter à la cour, il disait fréquemment au roi en parlant des dames : *Tenez-les à quartier*. La belle Camille Palvoisin, qui était alors toute-puissante par sa beauté, menaça le religieux de le tenir lui-même à quartier s'il continuait ses intempestives prédications. Pour ne pas perdre son influence, le religieux en était arrivé à une sorte

de transaction avec la favorite, et il lui arrivait souvent de rester au petit souper. Camille s'avisa de s'amuser à ses dépens, et, pour cela, elle imagina de se faire poursuivre par le roi au travers de la chambre, et, comme ce dernier l'atteignait sans difficulté, elle eut l'idée de clore les yeux du gentil poursuivant avec un bandeau, puis quand le prince, qu'elle nommait familièrement son colin, la cherchait en trébuchant, elle dirigeait ses pas en criant : *Colin*, *Colin!*



LE COLIN-MAILLARD
D'APRÈS UNE VIGNETTE ESPAGNOLE, XVIIIe SIÈCLE.

Elle nomma ainsi ce nouveau jeu, et d'autres personnes le trouvèrent si charmant qu'elles prirent part à cette innocente récréation. Toutefois, la présence du religieux gênait ces douces espiègleries; Camille s'avisa alors d'engager à ce jeu le Père Maillard lui-même. Celui-ci se prêta à cette aimable fantaisie, et on put voir le grand pénitencier de France courant et sautant avec les dames et les jeunes bacheliers. Le jeu fit fureur, on ne parlait plus que du Colin et du Père Maillard, si bien que ces deux noms restèrent accolés et que l'on ne disait plus autrement que : *Jouons à colin-maillard.*

VI. — Le colin-maillard au seizième siècle.

Dans le curieux recueil des *Trente-six figures contenant tous les jeux*, etc..., publié en 1587, nous trouvons une courte description de ce jeu :

> Colin-maillart où l'un d'entre eux se bouche,
> Est jeu plaisant, où pas un ne rebouche
> Et Monttalent réveille leur esprit.

Voici le jeu recomblé de plaisance
De : Guillemin, preste-moy tost la lance
Auquel on baille un bâton plein d'ordure
A un niais qui se bouche les yeux.

Plus anciennement on disait : « Guillemin baille my ma lance ».

Il y avait plusieurs jeux du même genre, tous aussi sots, par exemple *la barbe Doribus :* on bandait les yeux d'un joueur sous prétexte de colin-maillard ou d'un autre jeu, et on lui barbouillait le visage.

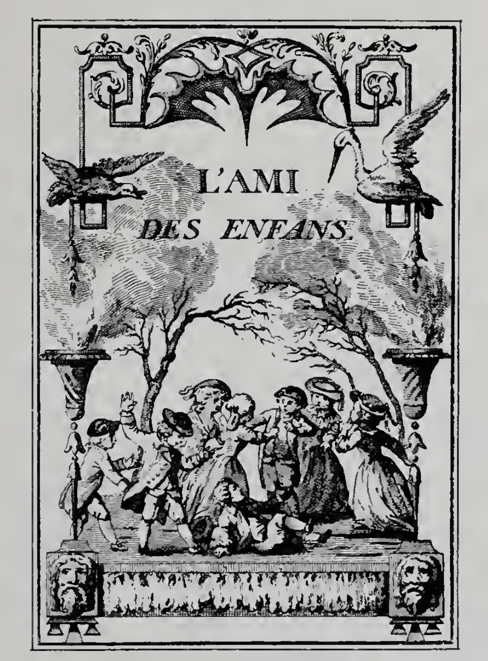
VII. — Le jeu de la mousque, d'après Rabelais.

Rabelais parle d'un jeu de la *mousque*, qui paraît bien être la mouche d'airain renouvelée des anciens; il nous présente des pages coiffés de leur bourrelet qui se livrent à cet exercice ; il ne s'inquiète pas du reste autrement de l'origine de ce nom de *mousque*, et se contente de dire avec naïveté qu'il vient de celui de *Moscus*, l'inventeur du jeu.

VIII. — Faveur de ce jeu à la cour de Louis XIII ainsi que chez le roi de Suède, Gustave-Adolphe.

Louis XIII, dans les premières années de son règne, jouait au colin-maillard, et Héroard raconte qu'en 1611, il lui arrivait de temps à autre d'aller après souper chez la reine pour jouer au colin-maillard et d'entraîner dans son jeu les princesses et les dames de la cour.

Dans le même siècle, le grand Gustave-Adolphe, roi de Suède, se délassait des ennuis de la politique en jouant au colin-maillard avec les principaux grands hommes de sa cour. « Ce puissant fléau de la maison d'Autriche, dit un auteur contemporain, s'égayait à jouer avec ses colonels au colin-maillard. »



LE JEU DE COLIN-MAILLARD
D'APRÈS UN FRONTISPICE DE BERQUIN, XVIII[e] SIÈCLE.

IX. — Traductions diverses du mot « colin-maillard ».

En Italie, le jeu de colin-maillard était connu sous le nom de « la chasse aveugle », *gatta cæca*. En Languedoc, il était appelé *capitorba*, et en Normandie *capifolet*. Les habitants

de cette région désignent aussi ce jeu sous le nom de *mousco dabit* (la mouche qui marche) et ils ne se doutent guère qu'ils empruntent aux anciens Grecs jusqu'au nom même de leur amusement.

X. — Symbolisme du jeu de colin-maillard.

Il a été facile pour le jeu de colin-maillard de trouver une réminiscence symbolique avec trois des plus grandes puissances de l'antiquité : la fortune, l'amour et la mort; dans ces différents cas, en effet, le sujet qui les personnifie a les yeux bandés, d'où l'on peut tirer la conclusion que chacune de ces trois puissances agit souvent comme le principal acteur du jeu de colin-maillard et saisit bien souvent une personne pour une autre.



LE COLIN-MAILLARD
D'APRÈS BOUCHER, XVIIIe SIÈCLE.

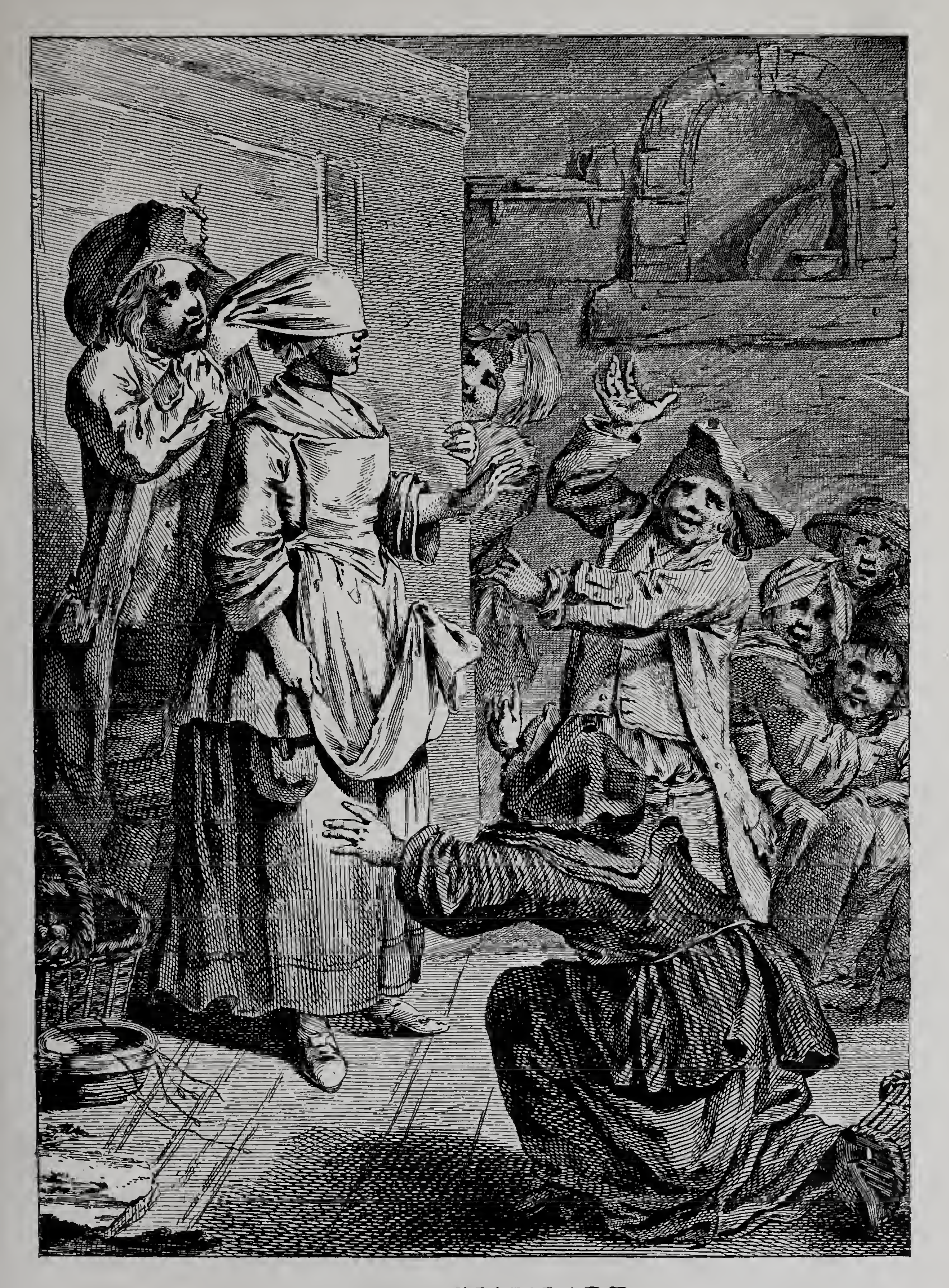
Au dix-septième siècle, un poète assez médiocre, Mathieu de Montreuil, fit sur ce jeu un quatrain qui ne manque pas d'originalité : un jour qu'il jouait avec une dame à ce jeu innocent, il improvisa pour elle ces vers qui ont été reproduits dans ses œuvres éditées en 1680 :

De toutes les façons vous avez droit de plaire,
Mais surtout vous savez nous charmer en ce jour :
Voyant vos yeux bandés, on vous prend pour l'Amour ;
Les voyant découverts, on vous prend pour sa mère.

XI. — Le colin-maillard à la silhouette.

Outre le colin-maillard classique dont nous venons de parler, il y a quelques variantes de ce jeu; ainsi, par exemple, dans un appartement on peut jouer au colin-maillard à la silhouette.

Cette variante date sans doute du temps où l'on faisait avec du papier noir des portraits ou profils appelés silhouettes, du nom que portait un contrôleur général des finances qui faisait beaucoup de réformes et économisait sur tout.



LE COLIN MAILLARD

aux Pilliers d'or.

Pour jouer à ce jeu, on place le principal acteur dans l'embrasure d'une fenêtre et on tire devant lui un rideau léger en ayant soin de tendre l'étoffe convenablement pour qu'elle ne fasse pas de plis, comme si on voulait faire voir la lanterne magique. A une certaine distance on met une table sur laquelle on apporte toutes les lumières dont on peut disposer. Chacun passe à son tour entre le rideau et la table en faisant des grimaces et des contorsions risibles; malgré ces difficultés accumulées, le patient doit arriver à nommer celui qui passe devant la lumière au moment où son ombre se projette sur l'écran.

XII. — **Le colin-maillard à la baguette.**

Le colin-maillard à la baguette est également une sorte de jeu de divination : celui à qui incombe la fonction de deviner doit se placer, les yeux bandés, au milieu du cercle en tenant à la main une baguette; il touche au hasard un des assistants, aussitôt celui-ci doit pousser trois cris en contrefaisant sa voix et c'est au patient de découvrir quel est celui qui vient de se faire entendre d'une manière aussi mélodieuse.



LE JEU DE COLIN-MAILLARD
D'APRÈS UNE VIGNETTE DU PREMIER EMPIRE AYANT SERVI A LA DÉCORATION DES CARTES DE VISITE

Ce jeu est fort ancien et était connu dès le treizième siècle sous le nom de jeu de la *briche*, ainsi que le montrent les citations suivantes tirées du Glossaire de M. Gay :

1270. — Qui jue de moi à la briche (Rutebeuf).

1377. — Jouassent paisiblement et aimablement... à un jeu appelé bicque. (Arch., J. J., 110. pièce 322.)

1393. — Estoient en la rue avecque leurs voisines jouans au bric. (*Le ménagier*, tome Ier, page 71.)

1408. — Aucunes bachelettes jouoient d'un jeu appelé la briche, et quant le suppliant et Mathieu Bornel approuchèrent près d'eulx, Andrieu d'Azencourt print hors des mains d'une desdites bachelettes le baston du quel bricher devoit. (Arch., JJ., 162, pièce 191.)

1411. — Plusieurs gens qui jouoient au geu de brische en gesant à terre. (*Ibid.*, 165, pièce 306.)

1450. — Lesdites filles assises audit jeu de la bricque. (*Ibid.*, 184, pièce 48.)



LE COLIN-MAILLARD A LA BERLURETTE

OU

LE BAISER DEVINÉ

XIII. — Le colin-maillard à la berlurette ou le baiser deviné.

On appelle berlurette une variété du colin-maillard qui fait plutôt partie des jeux de société. Dans cet amusement, au lieu de mettre un bandeau sur les yeux du colin-maillard, une personne les lui ferme avec les deux doigts index ; les autres joueurs viennent frapper sur le bout du nez



LE JEU DE COLIN-MAILLARD
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE MADOU, XIXe SIÈCLE.

de celui qui a les yeux fermés et il faut qu'il devine quel est celui qui vient de le toucher.

Au commencement du dix-neuvième siècle, ce jeu se pratiquait d'une manière plus aimable sous le nom de « *le baiser deviné* ». Le patient, les yeux fermés comme il vient d'être dit, devait reconnaître quelle était la personne qui venait de lui donner l'accolade.

XIV. — Le colin-maillard frileux.

Le colin-maillard frileux est un jeu d'écolier bien plutôt qu'un amusement de société; celui qui doit, en effet, remplir le principal rôle, désigne quel est l'endroit de sa personne où il a froid et c'est exactement sur cette place que les enfants armés de leur mouchoir non roulé doivent venir frapper à tour de rôle. Les joueurs maladroits qui ne frapperaient

pas juste à l'endroit indiqué devraient prendre immédiatement la place du patient.

XV. — **Le colin-maillard à la clochette.**

Dans ce jeu, les rôles sont renversés : c'est le colin-maillard qui est seul à voir clair, tous les joueurs ont un bandeau.



LE JEU DE COLIN-MAILLARD
D'APRÈS LES *Jeudis de ma tante*, XIXe SIÈCLE.

Colin-maillard tient une clochette qu'il agite et tous les aveugles se précipitent sur ses pas guidés par le son. Il doit crier casse-cou quand il y a danger pour les poursuivants. Ce qui donne à ce jeu un grand attrait, c'est qu'à chaque instant on y voit se produire de risibles méprises : les aveugles se saisissent l'un l'autre, tandis que le porteur de clochette s'enfuit à l'autre extrémité du jeu; il est à peine besoin d'ajouter que, lorsque le colin-maillard est pris, il perd sa clochette.

Enfin, on peut encore jouer au colin-maillard guidé, ou au colin-maillard assis. Dans le premier cas, le principal acteur est conduit par une personne de la société qui le tient à l'aide d'un ruban; il doit ainsi reconnaître les joueurs placés en cercle à une certaine distance les uns des autres. Dans le colin-maillard assis l'aveugle doit reconnaître la personne sur les genoux de laquelle il lui est simplement permis de s'asseoir.

XVI. — **Le jeu de colin-maillard, d'après le poème de Feutry.**

Feutry, dans son poème, parle ainsi du colin-maillard :

Voyez cet enfant badin, un bandeau sur les yeux, les bras tendus, les mains ouvertes, les doigts écartés, marcher en glissant et en tâtonnant la haie; voyez comme il tourne, va, revient en cherchant quelqu'un de sa troupe qu'il puisse toucher dans sa course incertaine! Il le prend enfin, le nomme et se trompe. En vain lui dit-on qu'il est dans l'erreur, qu'il n'a pas trouvé ce qu'il cherchait; il insiste, et demande à voir la lumière pour vérifier la prise trompeuse : il reconnaît sa faute, mais trop tard. C'est ainsi que l'erreur nous aveugle.



LE COLIN-MAILLARD ASSIS

(JEU DE SOCIÉTÉ)

XVII. — Le jeu de colin-maillard, d'après les anciennes gravures.

Les représentations de ce jeu sont très nombreuses; Claudine Stella lui a consacré une des planches de son œuvre et elle commente ce jeu en ces termes :

Je plains fort ce colin-maillard
En voyant cet autre gaillard
Qui ne frappe pas de main morte,
Mais peut estre il luy revaudra;
Et s'il heurte tant à la porte
Quelque portier luy répondra.

Errar a représenté un groupe de cinq enfants jouant au colin-maillard, et, pour donner plus d'attraits à sa production, il a représenté l'un d'eux indiquant sa présence au son d'un tambourin.

Perelle a gravé une planche où il nous montre toute une troupe de paysans houspillant un malheureux auquel un des joueurs présente son poing autour duquel il a roulé le feutre qui lui sert de coiffure. Un autre graveur, du temps de Louis XV, nous montre dans une salle de bal une jeune personne vêtue d'une ample robe, qui semble trouver un certain plaisir à ce jeu innocent.

Dans des séries de gravures destinées à former des sujets pour orner les tabatières, on n'a pas manqué de représenter le colin-maillard sous les traits d'un personnage coiffé d'une ample perruque, qui ne trouve à attraper qu'un tout petit bébé, tandis que de l'autre côté de la pièce sa femme se laisse conter fleurette par un beau jouvenceau. A la suite du recueil contenant les Cris de Paris, de Bouchardon, on trouve souvent une gravure anonyme relative à ce jeu et qui porte simplement comme lieu d'édition la mention : « Aux Pilliers d'or ». C'est une gracieuse composition dans le goût des œuvres de Chardin; elle doit remonter aux dernières années du dix-huitième siècle.



LE COLIN-MAILLARD
D'APRÈS VICTOR ADAM, XIX[e] SIÈCLE.

Boucher, dans ses sujets pastoraux, n'a pas manqué de représenter le colin-maillard sous les traits d'une jeune fermière qui se fait taquiner par un jeune enfant couché à ses pieds, tandis qu'un jeune et beau berger arrive fort à propos pour la délivrer.

A la même époque, Lebas a gravé une planche célèbre, d'après le tableau de Lancret, représentant le jeu de colin-maillard.

En 1830, Madou a composé une partie de colin-maillard où une jeune personne, vêtue d'une blanche robe de mousseline, est gracieusement avertie par les joueurs qu'elle risque de tomber dans les bras d'un fauteuil qu'on a malicieusement avancé vers elle.

XVIII. — Poésie sur le jeu de colin-maillard.

Le *Chansonnier des grâces*, en 1813, nous a donné sur le colin-maillard une petite poésie morale et instructive que nous ne pouvons manquer de reproduire ici :

Il est certain colin-maillard,
Qu'on nomme ici-bas la Fortune;
Il sème ses dons au hasard,
Et fuit une foule importune.
Souvent, en dépit de nos vœux,
Un faux chignon couvre sa nuque ;
Et laisse en nos mains sa perruque.
Le troisième colin-maillard,
De la Justice a la balance;
Mais l'intérêt dicte au hasard
Sa volumineuse sentence.
Craignez de le voir contre vous
D'un juge endosser la soutane ;
Car le pot au noir, entre nous,
C'est le gouffre de la chicane.
. . . .

CINQUIÈME PARTIE

LA MAIN CHAUDE

I. — Définition.

Tel que ce jeu est pratiqué maintenant, on peut dire que c'est une sorte de colin-maillard, dans lequel celui qui remplit le rôle principal se tient la tête appuyée sur les genoux d'un autre joueur. Le patient place sa main derrière son dos et l'ouvre pour recevoir, parfois, d'assez rudes caresses, jusqu'à ce qu'il ait deviné qui l'a frappé.

II. — Le « collabismos » chez les Grecs et chez les Romains.

Le jeu de la main chaude remonte à la plus haute antiquité et était connu des Grecs sous le nom de « collabismos », c'est-à-dire jeu du soufflet. Les Romains ont également pratiqué ce jeu, et Pollux (IX, 129) en donne la description suivante :

Un des joueurs se couvre les yeux avec la paume de la main, un autre le frappe et lui demande de quelle main il l'a frappé ; si plusieurs personnes se trouvent réunies, il suffit de deviner le nom de la personne qui a donné le coup.

Ce jeu est devenu célèbre dans le martyrologe chrétien et ce fut un des épisodes les plus saillants du drame de la Passion du Christ. Personne n'ignore, en effet, que Jésus-Christ se trouvant enfermé avec les soldats leur servit de patient. D'après le rapport de saint Jean, ces bourreaux



LE JEU DE LA MAIN CHAUDE CARACTÉRISANT L'ADOLESCENCE

D'APRÈS LA SUITE DES *Quatre Ages de la vie*, DE STELLA, XVIIe SIÈCLE.

firent un cruel usage de ce jeu en brutalisant leur victime et en lui demandant à chaque fois : Dis-nous qui t'a frappé ?

Pratiqué de cette façon, ce jeu devient brutal et grossier, et on comprend facilement qu'il ait été en usage dans les corps de garde de l'Empire romain.

III. — Le jeu de « qui féry » et du « taque-main » au Moyen Age.

Au quatorzième siècle, en parcourant le curieux recueil connu sous le



LA MAIN CHAUDE.

D'APRÈS UNE GRAVURE *à la Manière noire* DE HAMILTON, XVIII[e] SIÈCLE.

nom de *le Ménagier de Paris*, on voit que le jeu de la main chaude était dénommé jeu de « qui féry ».

On retrouve cette même locution dans la description d'une magnifique pièce d'orfèvrerie, faisant partie de l'inventaire des joyaux de Louis I[er], duc d'Anjou. Ce document (1), d'un si puissant intérêt au point de vue

(1) Inventaire des bijoux de Louis I[er], duc d'Anjou, publié par M. H. Moranvillé, dans la *Bibliothèque de l'École des Chartes*, tome LXII, année 1901.



Le Jeu a deviner

Ce Mignō par hazard ou par un coup dadresse
devine qui des trois est venu le toucher

Mais tous les coeurs que leurs yeux blessent
Nosent pas cōme luy venir le declarer

Se vend a Paris chez P. Valran au coin de la rue de Savoy proche les grands Augustins.



LES PLAISIRS DU JEU DE LA MAIN CHAUDE

D'APRÈS UN RECUEIL DE *Dessus de tabatières*, XVIIIe SIÈCLE.

archéologique, nous donne une idée des merveilleuses pièces d'orfèvrerie que les grands seigneurs de cette époque faisaient établir pour leur usage particulier :

« Une très grant nef d'argent dorée et tout esmailliée ....sont vj tourelles qui porte un pavillon voulté à vj chapiteaus ouvrez de maçonnerie de fourmes et de archez à jour dedans lesquelz sont plusieurs chevaliers



LE JEU DE LA MAIN CHAUDE, AU XVIIe SIÈCLE

D'APRÈS LES COMPOSITIONS DE STELLA ET DE ERRAR.

et dames d'enleveure qui sont sur une terrace et jouent les uns au poirier et les autres à « qui férir ».

Sous Louis XI, le jeu de la main chaude était connu sous le nom de « jeu de tacque-main » ; il se pratiquait beaucoup parmi les étudiants et généralement était l'occupation favorite des jours de repos.

IV. — Troubles auxquels ce jeu donna naissance au quinzième siècle.

Ce jeu, tout innocent qu'il paraisse, a été l'occasion d'un fait historique important, dont nous trouvons la relation dans l'histoire de la ville de Sens :

En 1472 ou 1473, un jour de fête, vers le soir, après souper, quelques jeunes habitants de la rue Saint-Romain à Sens, filles et garçons, jouaient près du « puits d'amour » au jeu de la main chaude, que l'on appelait alors la « tacque-main ». Un apothicaire, nommé Eudes Bouquot, vint à passer : en ce moment un vigoureux jeune homme, tonnelier de son état, nommé Gabriel ou Garnier Croullant, était le patient : la tête enveloppée dans un tablier, et sa large main posée à l'envers sur son dos, il attendait les coups; autour de lui on se poussait du coude en silence, chacun hésitait à frapper. L'apothicaire s'approche malicieusement, sans bruit, lève la main et touche légèrement celle du jeune artisan. Garnier Croullant dégage sa tête du tablier; il voit l'apothicaire fuir et les jeunes filles le suivre du regard en souriant, il le nomme : « C'est maître Bouquot », dit-il, qui a frappé. Des cris de joie s'élèvent, on court après Eudes Bouquot ; on veut qu'il revienne et qu'il se soumette à la règle du jeu. Mais le digne apothicaire refuse de prendre la posture indispensable ; il ne veut pas se commettre avec des artisans ; il passe comme un trait à travers le groupe, court et arrive, avec ceux qui le poursuivent, à la maison de son beau-frère Olivier ou Jean Le Goux. Il n'a pas le temps de fermer la porte; il franchit l'escalier et s'enferme dans une des chambres du premier étage. Cependant, Garnier Croullant et quelques-uns de ses amis sont sur ses traces; ils frappent à la porte fermée et, irrités par le refus que Bouquot fait d'ouvrir, ils l'ébranlent violemment, la serrure se détache, l'apothicaire, pâle et tremblant, est pris. On l'emmenait de force, lorsque le maître du logis, Jean Le Goux, attiré par le bruit des pas et des clameurs, sort d'une chambre du rez-de-chaussée où il travaillait et vient demander la cause de ce tumulte. On lui explique l'origine du débat, il prend parti pour son beau-frère et ordonne aux artisans de s'éloigner à l'instant.

Ce Jean Le Goux était un homme d'environ cinquante ans, fils d'un corroyeur ou d'un cordonnier de Sens. Il était parvenu, à demi par son mérite, à demi par l'intrigue, aux fonctions de notaire et secrétaire du roi Louis XI. Peut-être avait-il abusé de son crédit; peut-être avait-il trop oublié son origine. Ce qui résulte certainement des chroniques, c'est qu'il n'était pas aimé.

Son ton impérieux augmenta l'effervescence des jeunes gens au lieu de l'apaiser. Un grand nombre de femmes du quartier, qui s'étaient assemblées devant la maison, les encourageaient à persister. On emmena Bouquot.

Le Goux, offensé, alla porter plainte devant les magistrats ; il s'adressa au sieur Lubin Rousseau, lieutenant général, au sieur Jean Girardin, procureur du roi, et au sieur Jean Bouchart, prévôt de la ville. Il est probable que le premier de ces magistrats refusa de recourir à des mesures rigoureuses, les deux autres cédèrent à la demande de Le Goux. Des sergents de ville se rendirent par leur ordre dans la rue Saint-Romain, s'emparèrent de Garnier Croullant et de deux ou trois autres artisans et les conduisirent aux prisons de la porte Saint-Remy, qui étaient les plus voisines, mais non les plus sûres.



LE JEU DE LA MAIN CHAUDE

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE MARLET, PUBLIÉE DANS LE JOURNAL *le Bon Génie*, 1824.

La nouvelle de ces arrestations se répandit aussitôt dans la ville et y causa une vive émotion. Bientôt toutes les rues qui avoisinaient la maison de Le Goux furent remplies par la foule; les conversations s'animèrent de plus en plus; des paroles on en vint à l'action : des



La Main Chaude.
D'APRÈS UN CARTON DU *Nouveau jeu du Juif*, XVIIIe SIÈCLE.

hommes du peuple s'armèrent de bâtons, de massues, de crochets, de tenailles, enfoncèrent la porte de la prison, en tirèrent Garnier Croullant, ainsi que ses camarades, et les portèrent en triomphe dans les rues en criant et chantant. Lorsqu'ils passèrent devant la maison de Le Goux, ils s'arrêtèrent et entonnèrent, aux applaudissements de la multitude, une chanson satirique.

Les magistrats, informés de ce désordre, mandèrent près d'eux les chefs de la révolte. Ils les invitèrent à se calmer et à réparer promptement l'injure faite à l'autorité, en persuadant à Garnier Croullant et aux autres ouvriers arrêtés en même temps que lui de retourner volontairement à la prison. Mais, dit le chroniqueur, c'était dire des fables à des sourds. On ne tint aucun compte de ces sages conseils; on fêta Garnier Croullant jusque vers le milieu de la nuit, et peu à peu la ville rentra dans le calme et le silence ordinaires.

Cette querelle de jeu eut pour la ville de Sens les conséquences les plus fâcheuses et à la suite de ces désordres elle se vit retirer plusieurs de ses privilèges.



La Main-Chaude

V. — Le jeu du « frappe-main » aux seizième et dix-septième siècles.

Dans le recueil des différents jeux de 1587, le jeu de la main chaude est désigné par les trois vers suivants :

Tu vois ici, lecteur sage et humain,
Le jeu de mouche et jeu de frappe main.
Où deviner il fault celuy qui frappe.

Le jeu de la main chaude n'est pas seulement pratiqué par les soldats, il est aussi un des passe-temps ordinaires des matelots, principalement à bord des vaisseaux de guerre.

Au dix-septième siècle, Stella nous a donné la représentation de ce jeu sous le nom de *frappe-main* et nous montre toute une troupe d'enfants qui s'apprêtent à caresser la paume de la main de celui qui joue le rôle de patient. Dans la légende qui accompagne la gravure, ce jeu est ainsi décrit :

Pendant qu'un d'eux est occupé
A deviner qui l'a frappé,
Les autres s'en donnent carrière.

Ha que le sort luy serait doux
S'il avait des yeux par derrière
Et qu'ils s'espargneroit des coups.

Dans cette représentation, on voit que le confesseur, c'est-à-dire celui qui tient sur ses genoux la tête du pénitent, est accompagné d'un conseil destiné à prévenir toute tricherie; cette précaution est fort utile, car, si le confesseur se mettait d'accord avec les autres joueurs, il pourrait faire languir indéfiniment le malheureux pénitent.



AMOURS JOUANT A LA MAIN CHAUDE
D'APRÈS UN CUL-DE-LAMPE DE LA FIN DU XVIII[e] SIÈCLE.

VI. — Représentations artistiques du jeu de la main chaude.

Outre la composition provenant de la série des jeux, Claudine Bouzonnet Stella a gravé une grande planche, représentant le jeu de la main chaude, d'après un tableau de son oncle Jacques Stella, et, quoique ce document ne nous apprenne rien de nouveau sur la manière dont ce jeu était pratiqué, il est cependant intéressant à consulter au point de vue des costumes et des coiffures au dix-septième siècle.

Sous Louis XIV, Errar nous montre un jeu de la main chaude dans lequel un des acteurs s'apprête à chatouiller agréablement la main du patient à l'aide d'une grenouille ; cette manière de comprendre le jeu ne



LA MAIN CHAUDE, D'APRÈS UNE SUITE DE JEUX PUBLIÉE AU COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE.

paraît pas bien régulière, et il serait à souhaiter que le petit tricheur fût condamné à devenir à son tour pénitent.

On a souvent employé la représentation de la main chaude comme motif de vignettes pour les jeux qui comportent des tableaux : le jeu du biribi, du loto, de l'oie, par exemple. La vignette que nous reproduisons ici provient d'un de ces jeux désigné sous le nom de *Nouveau jeu du Juif*, elle est accompagnée de la légende suivante :

Quel jeu n'est sujet à la fraude,
Cartes, loto, billard, main chaude ;
Mais à ce dernier sans y voir,
Des coups seuls sont à recevoir.

La scène du jeu de main chaude a servi également de motif pour l'ornementation des livres et notamment pour les culs-de-lampe ; nous en donnons d'autre part un spécimen de la fin du dix-huitième siècle, dont la composition est tout à fait charmante.



LE JEU DE LA MAIN CHAUDE EN NORMANDIE

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE PUBLIÉE CHEZ DOPTER, RUE SAINT-JACQUES, N° 21 (1838).

La main chaude a inspiré bien des tableaux de genre, et c'est à cette catégorie qu'il faut reporter l'intérieur de ferme cauchoise qui remonte à 1838 et qui fut publiée chez Dopter, rue Saint-Jacques, 21 ; on y voit au



LE JEU DE LA MAIN CHAUDE DANS UN SALON
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE MADOU, XIX[e] SIÈCLE.

premier plan une vénérable grand'mère assise dans une confortable bergère, qui suit avec un intérêt palpitant les péripéties du jeu.

Vers 1832, Madou nous montre le jeu de la main chaude servant à occuper les loisirs d'une nombreuse société réunie dans un salon ; la composition est gracieuse, mais cet amusement est plutôt réservé aux jeunes écoliers et il est tout particulièrement en faveur dans les pensionnats de jeunes filles.

VII. — Poésie sur le jeu de la main chaude.

Ce jeu ne pouvait manquer d'être célébré par quelque poète de bonne volonté et, dans l'*Improvisateur français*, nous trouvons la petite pièce de vers suivante :

De tous les jeux que l'on invente
Pour occuper un moment de loisir,
Le plus simple toujours fait le plus de plaisir ;
Aussi la main chaude est charmante.
Jouant donc à ce jeu dans un cercle d'amis,
Où les propos gaillards, les rébus sont permis,
J'avais le dos courbé, la main sur le derrière,

Et la tête cachée entre les deux genoux
De la plus aimable fermière,
Quand par la grosse main de son benêt d'époux
Je me sentis frappé d'une rude manière.
« Qui t'a touché, me dit le sot ? —
Morbleu, c'est bien vous, m'écriai-je en colère. —
Holà, reprit-il à ce mot,
Je ne suis plus du jeu, vous y voyez, compère. »

VIII. — Le jeu à abattre le chapeau.

Une autre forme du jeu de la main chaude a été très en honneur pendant tout le Moyen Age sous la dénomination de « Jeu à abattre le chapeau. » Ce divertissement comprend trois joueurs; le principal acteur se



ENFANTS JOUANT AU JEU A ABATTRE LE CHAPEAU, D'APRÈS CARRACCI, XVII[e] SIÈCLE.

place au milieu, et le plus souvent il est, en effet, couvert d'une coiffure; toutefois, cette condition n'est pas essentielle, et, dans un grand nombre de gravures que nous avons rencontrées, ce joueur a la tête nue.

Ce jeu pourrait, d'une manière beaucoup plus vraisemblable, être dénommé le jeu du soufflet : il s'agit, en effet, pour le joueur placé au milieu, d'éviter les claques que cherchent à lui donner ses camarades placés de chaque côté de lui. Celui des trois joueurs qui réussit à garder le chapeau le plus longtemps sur sa tête est considéré comme ayant gagné la partie.

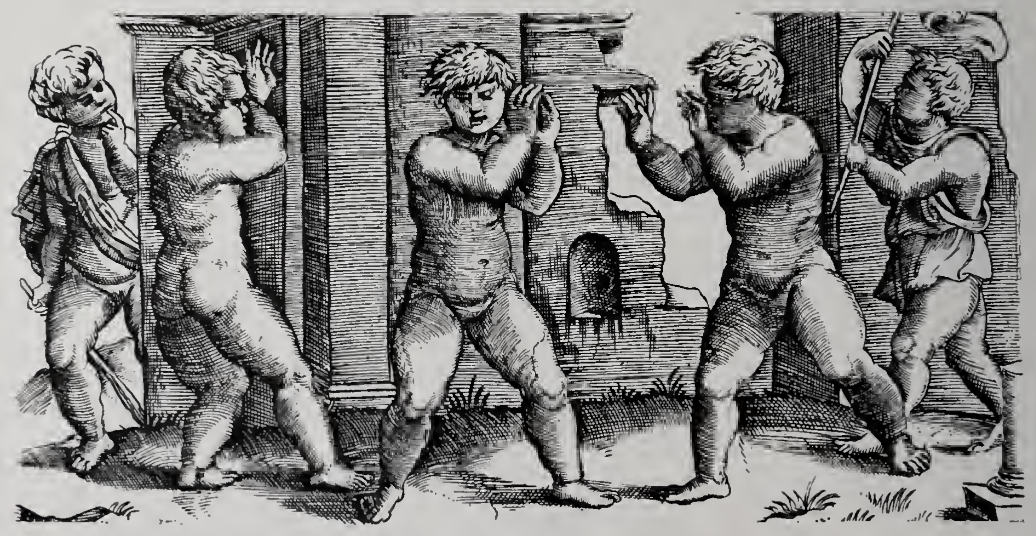
On pratique encore de nos jours cet amusement dans la plupart des foires, où il est un des exercices préférés des pitres chargés de faire, à la porte, le boniment qui doit décider les spectateurs à entrer dans la baraque.

Dans le célèbre recueil du seizième siècle, qui fut publié à Paris,



LE JEU A ABATTRE LE CHAPEAU, d'après une gravure sur cuivre du XVIIe siècle.

chez Guillaume le Bé, rue Saint-Jean de Beauvais, près le puits Cettain, la onzième planche est consacrée à l'explication de ce jeu. Au premier plan se tiennent trois jeunes garçons la tête couverte d'une sorte de chapeau à bord rond. Le graveur a représenté la scène au moment où le principal acteur



LE JEU A ABATTRE LE CHAPEAU, d'après une gravure italienne du début du XVIIe siècle.

s'apprête à donner un soufflet à son compagnon de droite. Le joueur qui est à sa gauche semble se méfier de cette feinte et porte en avant ses deux mains, comme pour protéger son visage contre une attaque éventuelle. Au second plan, on aperçoit un groupe de jeunes garçons et de jeunes

A abatre le chappeau, & autres ieux.



Ces autres cy, s'exercent bien & beau,
A qui pourra abattre le chappeau
Auec la main, & à pince merille :

Au ieu aussi de cache bien tu l'as,
Où maint garçon, & mainte ieune fille,
En tout honneur prennent vn grand soulas.

filles qui sont occupés à jouer à *pince mérille*, ce qui semble être tout simplement le jeu de pigeon vole. Tout à fait dans le lointain, un groupe de joueurs se livre au délassement du jeu de *cache bien tu l'as*, qui semble être une variété du cache-cache mitoulas.

Plusieurs graveurs italiens ont reproduit le jeu du chapeau, et Carracci nous montre même de jeunes athlètes qui ont agrémenté le spectacle en entourant leurs poignets de colliers de grelots. On voit par ces différentes gravures que le personnage central feint de souffler entre ses doigts pour tromper l'attente de ses acolytes. Ceux-ci, placés à droite et à gauche, étendent les bras comme pour se protéger, mais ce n'est pas toujours du côté où l'attaque est préparée que le coup est le plus à redouter.

De nos jours, ce jeu semble avoir été complètement abandonné par les enfants, et, comme nous le disions plus haut, il est plutôt réservé aux spectacles forains.

SIXIÈME PARTIE

LE JEU DE LA VESSIE

I. — Le « coryceus » dans l'antiquité. Description de ce jeu.

Le jeu de la vessie était un jeu usité chez les anciens sous le nom de *corycus*, et il était considéré comme fort utile pour la santé.

Cet exercice consistait à suspendre par une corde, à une poutre du plancher, un sac rempli de son ou de farine et à se l'envoyer de l'un à l'autre, dans un couloir étroit ou entre deux lignes dont il n'était pas permis de s'éloigner ; il fallait donc attendre de pied ferme le sac, le renvoyer avec force contre son adversaire et tâcher de le renverser.



LE JEU DE LA VESSIE
D'APRÈS LES *Amusements de la campagne*, XIXe SIÈCLE.

II. — De la manière de pratiquer le jeu de la vessie au dix-neuvième siècle.

Au commencement du dix-neuvième siècle, on reprend ce jeu sous le nom de « jeu de la vessie » ; il consiste alors en un léger ballon fixé à une longue corde qui est maintenue à deux pieds au-dessus du sol au moyen d'une autre corde placée transversalement et attachée à deux arbres.

M. Paulin Desormeaux, auquel nous empruntons cette description, indique comment on devra s'y prendre pour pratiquer ce genre de divertissement :

Toute la compagnie, telle nombreuse fût-elle, fera cercle à l'entour et on se lancera la vessie les uns aux autres; quelques-uns, peu prompts à la parade, la recevront au beau milieu du visage; mais qu'ils se rassurent, elle ne leur causera aucun mal, ils seront seulement un objet de risée pour la compagnie; puis après, leur tour de rire viendra aussi lorsqu'une autre personne la recevra également. Soyez donc toujours attentifs; voisins, ne causez pas avec les voisines, ou gare la vessie, elle vient sans qu'on y pense. Ce jeu, qui excite une joie bruyante, amuse encore par la pose quelquefois plaisante que prennent certaines joueuses, par les cris et exclamations qu'elles font entendre au loin; mais il faut jouer à ce jeu pour le goûter.

On peut, lorsque la pluie force à garder le salon, suspendre la vessie à la place du lustre, et toute la société assise peut encore s'amuser fort innocemment et à peu de frais.

Lorsque l'on joue avec des dames, il est convenable de recouvrir la vessie d'une enveloppe de soie taillée en côtes de melon, comme cela se pratique pour la peau qui recouvre les ballons; cela est plus propre et plus galant.

SEPTIÈME PARTIE

LES BULLES DE SAVON

A quelle époque remonte le moment où fut inventé ce jeu? C'est un point



LES BOUTEILLES DE SAVON

D'APRÈS UNE COMPOSITION DE CLAUDINE BOUZONNET STELLA, XVIIe SIÈCLE.



LES BULLES DE SAVON

D'APRÈS LE TABLEAU DE LANCRET, GRAVÉ PAR TARDIEU, XVIIIe SIÈCLE.

qu'il est bien difficile de préciser. D'après les textes anciens, il est fort probable que cette invention était connue aux différents siècles et par les personnes les plus diverses.

I. — Les bouteilles de savon au seizième siècle.

Dans le curieux recueil intitulé : *les Trente-six Figures contenant tous les jeux qui se peuvent jamais inventer et représenter par les en-*

fants, tant garsons que filles, etc. (Paris, 1587), nous relevons ce passage :

> Puis de savon déstrempé en eau claire,
> Pendant qu'un tourne un moulinet à noix,
> Ensemblement vont des bouteilles faire.

Cette dernière gravure, destinée à représenter les jeux de la première enfance, nous montre un garçonnet appuyé sur la balustrade d'un perron, qui s'amuse à souffler des bulles de savon à l'aide d'un morceau de



Gravé d'apres le dessein Original de Fr Boucher par J. Daullé Graveur du Roy 1758

Le Petit Souffleur
de Bouteilles de Savon

A Paris chez Daullé, Graveur du Roy rue du Platre S.t Jacques à côte du College de Cornouaille.

sureau évidé ; ses camarades, placés au bas de l'escalier de pierre, s'appliquent à recevoir les boules irisées sur leur coiffure et à courir ensuite en protégeant contre le vent ce jouet éphémère.

II. — De la production des bulles de savon.

Ce petit jeu permettrait, au besoin, de faire tout un cours de physique à l'usage de la jeunesse ; c'est ainsi qu'on pourrait expliquer que la formation de la mousse est due à une certaine quantité d'air qui s'est trouvé emprisonné et vient ensuite crever à la surface. L'air s'échappe naturellement avec plus ou moins de facilité suivant que le liquide offre



LES BULLES DE SAVON
D'APRÈS UNE GRAVURE DU PREMIER EMPIRE.

une résistance plus considérable ; dans le savon, par exemple, qui est visqueux, l'air ne peut pas s'échapper aussi aisément que dans l'eau pure et claire.

Pour produire la bulle de savon, on se sert le plus souvent d'un chalu-

meau dont l'extrémité est fendue en quatre ou bien encore d'une pipe en terre ; au moment où la bulle se forme, elle se présente sous un aspect elliptique, parce que d'un côté elle subit l'influence de la gravité qui l'attire vers le sol et de l'autre elle rencontre les principes qui la retiennent. Quand la bulle est parfaite et qu'elle a quitté son support, elle devient exactement ronde parce qu'elle se trouve pressée de tous les côtés par l'air ambiant. Les belles couleurs dont elle est parée proviennent du rayon lumineux qui, se réfléchissant sur sa surface, lui donne les teintes de l'arc-en-ciel, dont la vue cause une si grande joie aux enfants.

III. — **Diverses représentations de ce jeu.**

Cet amusement a peut-être, plus qu'aucun autre, prêté à la représentation figurée. Les peintres et les graveurs qui ont reproduit le jeu des bulles



LES BULLES DE SAVON
D'APRÈS UNE SUITE DE JEUX DU COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE.

de savon sont très nombreux; l'album de Stella, qu'il est toujours bon de consulter pour tous ces amusements enfantins, désigne ce jeu sous le nom de : *les bouteilles de savon*. Le graveur représente, au premier plan, deux jeunes enfants qui luttent pour savoir lequel des deux attrapera dans

son chapeau un de ces globes brillants qu'un de leurs camarades, monté sur une petite éminence, est occupé à lancer en l'air.

Le tableau de Lancret, faisant partie de la suite des quatre éléments, représente un jeune homme dans un jardin, juché sur une table rustique et occupé à distribuer à tous ses compagnons ou compagnes les jolies boules transparentes.

Au bas d'un tableau peint par Grimon et intitulé *la Fausse Apparence*, nous trouvons ces quatre vers qui désignent d'une manière charmante ce jeu des bulles de savon :

Ce savon fait briller les couleurs les plus belles,
Mais qu'on n'y cherche pas la solidité.
Hélas ! bien des vertus, dont on est enchanté,
Souvent ne sont pas plus réelles.

Une des plus jolies compositions de Boucher est évidemment celle



qui représente le petit souffleur de bouteilles de savon qui a été gravé par Daullé, en 1758.

Le jeu des bulles de savon a été souvent pris comme prétexte pour donner aux portraits d'enfants plus de vie et d'animation.

Citons enfin, sur ce sujet, une anecdote curieuse extraite du *Courrier des Spectateurs*, an VII :

Un homme d'un certain âge et d'un extérieur grave était fortement occupé à souffler des bulles de savon et à en examiner attentivement les couleurs vives et brillantes ; un jeune homme, passant près de lui, fit un éclat de rire en le voyant occupé ainsi à un jeu qui lui semblait puéril et ridicule. « Jeune homme, lui dit un vieillard qui passait au même instant, ne soyez étonné que de votre ignorance, celui dont vous vous moquez est le plus grand philosophe de ce siècle, c'est l'illustre Newton, qui s'occupe, en faisant ce que vous voyez, d'expériences non moins curieuses qu'utiles sur la nature de la lumière et des couleurs. »

IV. — Le jeu du « stloppus » chez les anciens.

Au point de vue historique, on pourrait peut-être voir l'origine des bulles de savon dans ce jeu des anciens qui est signalé par M. Becq de Fouquières sous le nom de « stloppus » : C'est, dit-il, un amusement qui consiste à enfler ses joues et à les faire crever avec explosion en les frappant avec les mains.

L'orthographe du mot *stloppus*, ajoute cet auteur, n'est pas très nettement déterminée : comme dans ces sortes de mots, c'est une onomatopée, qui exprime le bruit produit par le souffle qui s'échappe précipitamment des joues qu'il emplissait. C'est essentiellement un badinage d'enfant que nous avons voulu mentionner ici, quoiqu'il ne portât avec lui aucune idée de raillerie.



UNE BOUTIQUE DE MARCHAND DE JEUX AU XVIIIe SIÈCLE
D'APRÈS *la Belle tabletière*, DE RÉTIF DE LA BRETONNE.

V. — Description du jeu, par Raboteau de la Rochelle.

Au point de vue artistique, nos musées nationaux possèdent plusieurs représentations de cet amusement futile : au Musée du Louvre, on peut voir un intéressant tableau de Wilh. Van Miéris, et, au Musée du Luxembourg, on remarque une délicieuse composition de Chaplain sur le même sujet.

Dans le poème des *Jeux de l'enfance*, de Raboteau de la Rochelle, on trouve quelques jolis vers sur les bulles de savon :

Une substance écumante et légère
Remplit ce vase à Fanfan préparé ;
D'un souffle égal un tube pénétré,
Dilate l'onde... et maint globe doré
De ses couleurs emplit l'atmosphère,
Et se dérobe à des vœux superflus ;
Enfant de l'air, enfant de la lumière,
Il monte, il brille, il voltige, il n'est plus.

l'Amour joueur de gobelets.

Le joueur de Gobelets.

L'Enleveur de centimes au bout du nez avec un bâton.

L'escamoteur de Muscades

LES JEUX FORAINS AU XVIIIe SIÈCLE

D'APRÈS UNE IMAGE POPULAIRE CONTEMPORAINE.



CHAPITRE V

JEUX FORAINS

Bateleurs, acrobates, jongleurs et prestidigitateurs. — 1. Payer en monnaie de singe. — 2. Discrédit de cette profession. — 3. Comus, professeur d'escamotage. — 4. Le jeu des gobelets. — 5. Les tours de gibecière. — 6. Les représentations de Pinetti. — 7. Origine du nom de prestidigitateur. — 8. Les faiseurs de tours au dix-neuvième siècle. — 9. Les jongleurs. — 10. Les danseurs de corde. — 11. Anciennes gravures et estampes représentant des tours d'acrobatie.

Masques et mascarades. — 1. Origine égyptienne de cette coutume. — 2. Les masques au théâtre chez les Grecs. — 3. Le mot « persona » désignant le masque chez les Romains. — 4. Les faux visages en France au quinzième siècle. — 5. Le ballet des ardents sous Charles VI. — 6. La confrérie des conards à Rouen. — 7. Usage des masques de velours noir aux quinzième et seizième siècles. — 8. Masques garnis de dentelles épaisses. — 9. Un bal masqué au dix-septième siècle. — 10. Masques de cire usités en 1670. — 11. Interdiction de l'usage des masques en 1789 ; leur rétablissement en 1799. — 12. Gravures représentant cet amusement. — 13. Les masques employés comme moyen de coercition contre les enfants. — 14. Le croquemitaine dans les temps modernes. — 15. La punition des enfants au seizième siècle. — 16. Interdiction des mascarades. — 17. Fêtes ecclésiastiques et mascarades. — 18. Ordonnance de François Ier contre les mascarades. — 19. Les fêtes et les mascarades à l'occasion du Carême prenant. — 20. De l'emploi des confettis dans les mascarades. — 21. Estampes et gravures concernant les masques et les mascarades. — 22. Enigme sur les masques.

La joute. — 1. La quintaine au Moyen Age. — 2. Les joutes sur l'eau. — 3. Le jeu de l'oyson au dix-septième siècle. — 4. Les joutes d'après Pierre de l'Estoile. — 5. Le jeu du pont. — 6. La joute d'après Stella. — 7. Les joutes sur les rivières. — 8. La joute Linard.

Mât de cocagne. — 1. De l'utilité de cet exercice de gymnastique. — 2. De l'art de grimper chez les Romains. — 3. Le mât de cocagne de la rue aux Oues en 1425. — 4. De la manière d'opérer l'ascension des mâts de cocagne.

La balançoire. — 1. Définition de ce jeu. — 2. La balançoire chez les Grecs. — 3. Le jeu du « brandillement » au seizième siècle. — 4. Le zéphir. — 5. Différentes formes de balançoires. — 6. La balançoire italienne. — 7. La balançoire gondole. — 8. L'escarpolette. — 9. Les jeux publics de balançoire au dix-neuvième siècle. — 10. La bascule.

Les balances publiques, d'après le recueil des Nouveaux tableaux de Paris, de Marlet.

Les montagnes russes. — 1. Importation en France du jeu des montagnes russes. — 2. Construction des chars. — 3. De la vogue de ce jeu auprès des Parisiennes. — 4. Divers établissements où était pratiqué ce jeu. — 5. La promenade aérienne du jardin Beaujon. — 6. Montagnes égyptiennes. — 7. Brevets d'invention concernant les montagnes russes. — 8. Le saut du Niagara au jardin Ruggiery. — 9. Montagnes suisses agrémentées d'un jeu de bague. — 10. Transport des wagonnets le long de câbles aériens. — 11. Les Eoliennes au nouveau Tivoli.



LES ANIMAUX SAUVAGES PRÉSENTÉS EN LIBERTÉ PAR DES JONGLEURS
D'APRÈS UNE MINIATURE DU BRITISH MUSEUM, XIIIe SIÈCLE.

PREMIÈRE PARTIE

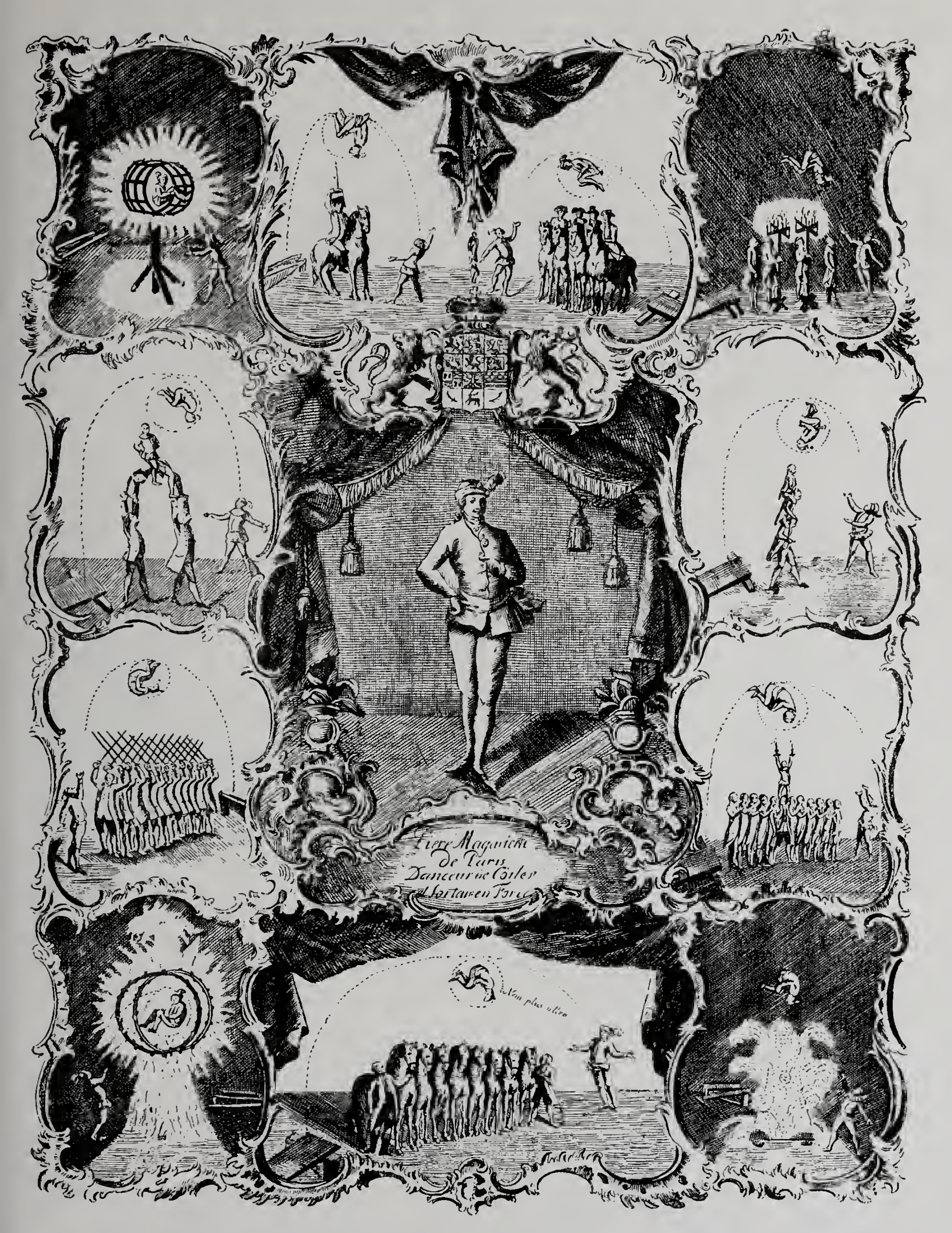
BATELEURS, ACROBATES, JONGLEURS ET PRESTIDIGITATEURS

I. — Payer en monnaie de singe.



ous les artistes qui gagnaient leur vie par leur science à amuser les spectateurs étaient autrefois connus sous le nom de *bateleurs*. Les plus anciens avaient pour spécialité de montrer des animaux plus ou moins étranges et de leur faire exécuter quelques tours, en général une danse plus ou moins régulière pour laquelle le public était toujours disposé à se montrer plein d'indulgence.

C'est à un fait de ce genre que nous sommes redevables de l'expression de : *payer en monnaie de singe*. Au treizième siècle, quand fut rédigé le *Livre des Métiers*, d'Etienne Boileau, il fut spécifié que les pauvres gens, dont l'industrie consistait à mener dans la capitale des singes ou autres animaux sauvages, seraient dispensés de payer redevance aux agents du fisc, à condition de faire travailler gratuitement devant eux leurs élèves à quatre pattes. Ces bateleurs joignaient à leur industrie des scènes mimées, au moyen de gesticulations et de chants, puis des tours de passe-passe ou de ruse, plus ou moins burlesques, dont la tradition s'est conservée jusqu'à nos jours dans les parades que l'on voit encore à la devanture des boutiques de foire.



PROSPECTUS DES TOURS EXÉCUTÉS PAR PIERRE MAGARIEU, DE PARIS
D'APRÈS UNE GRAVURE DE LA COLLECTION HENNIN, CABINET DES ESTAMPES
DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.



EXPLICATION DU PROVERBE « PAYER EN MONNAIE DE SINGE »
D'APRÈS UN RECUEIL DES *Proverbes* DE LAGNET, XVIIe SIÈCLE, CONSERVÉ AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

II. — **Discrédit de cette profession.**

Ces bateleurs n'étaient pas des gens de mœurs bien régulières et les nombreux méfaits qu'on a toujours eu à leur reprocher ont jeté un profond discrédit sur leur profession.

Philippe-Auguste, dès les premières années de son règne, les chassa de sa cour et les bannit de ses Etats.

Sous le règne de saint Louis, ils étaient, à Paris, retirés tous dans la même rue qui portait alors le nom de « rue des Jongleurs ».

Par ordonnance du 14 septembre 1395, il leur fut défendu de repré-







ACROBATE, JONGLEUR ET DANSEUSE DE CORDE
D'APRÈS UNE IMAGE POPULAIRE DU COMMENCEMENT DU XIXe SIÈCLE.

senter ou de chanter, dans les places publiques ou ailleurs, des choses pouvant causer quelque scandale.

III. — Comus, professeur d'escamotage.

Le plus ancien des tours est celui des gobelets, qui semble avoir été en usage depuis les dernières années du quinzième siècle. A l'origine, ce jeu n'était exécuté que pour les personnes de condition; mais, dans la seconde moitié du dix-huitième siècle, il devint tout à fait à la mode et Bachaumont, dans ses *Mémoires,* parle d'un artiste du temps, nommé Comus (1), qui jouissait d'une vogue considérable; les plus grands personnages de la cour éprouvèrent tant de contentement à voir ses exercices de près, qu'ils voulurent être initiés au secret de son art.

M. le duc de Chartres, écrit Bachaumont le 21 juin 1773, a pris un goût extraordinaire pour Comus, le joueur de gobelets, qui a poussé l'escamotage à un degré supérieur et a réduit en principes cet art subtil. Le prince prend des leçons, et il est resté mardi depuis neuf heures du matin jusqu'à trois heures après-midi chez ce faiseur de tours. On assure que Son Altesse a les plus grandes dispositions. Elle s'est fait faire une petite maison au haut du faubourg du Roule, où elle s'exerce à ces petits jeux et autres amusements de son âge.

---

(1) On ne connut jamais le nom véritable de ce faiseur de tours: il avait adopté ce pseudonyme pour arriver à établir une confusion avec le savant Ledru dont les intéressantes expériences de physique sont universellement connues. Ce dernier s'était, en effet, intitulé : « Ledru Comus » et Louis XVI lui avait octroyé le titre de « physicien du roi ». Le prestidigitateur, par esprit d'imitation, s'était réservé la qualité de « premier physicien de France ». Après avoir conservé la faveur du public pendant plus de vingt ans, il mourut en 1820 dans la détresse la plus profonde.

Mais comme rien n'est stable ici-bas, même la gloire d'un faiseur de tours, le susdit Comus ne tarda pas à être éclipsé par un certain



UNE KERMESSE EN HOLLANDE AU XVIIe SIÈCLE

Juif anglais du nom de Jonas, et il n'y avait pas un souper fin où Jonas ne fût convoqué pour égayer l'assemblée par quelques tours extraordinaires dont il prétendait être le seul à avoir le secret.

IV. — **Le jeu des gobelets.**

Dans les *Nouvelles Récréations physiques et mathématiques*, parues en 1774, l'auteur, M. Guyot, consacre toute une partie de son troisième volume au jeu des gobelets et aux récréations relatives à l'adresse des mains ; il nous initie aux mystères qui président à l'escamotage de la muscade :

On se sert, dit il, de trois gobelets en fer-blanc poli en forme de cône tronqué ; il y a dans le bas un rebord d'un demi-pouce de haut, le dessus du gobelet devant être creux et de forme sphérique pour pouvoir contenir la muscade. Cette dernière consiste en une petite boule de liège noircie en la brûlant un peu à la chandelle.

Un des éléments principaux du jeu des gobelets est la baguette magique connue sous le nom de *bâton de Jacob ;* elle se fait généralement en ébène et on la garnit d'ivoire par les deux bouts ; on s'en sert pour frapper sur les gobelets, et, comme on la porte fréquemment dans la main où



L'ESCAMOTEUR SUR LE BOULEVARD, PRÈS LE CHATEAU D'EAU

se trouvent cachées les muscades, elle procure l'avantage de rendre plus plausible cette position de la main fermée. Ce subterfuge distrait forcé-



DE LA MANIÈRE DE PRATIQUER LES TOURS DE GOBELETS
D'APRÈS LES *Récréations physiques et mathématiques*, PUBLIÉES EN 1774.

ment l'attention du spectateur et facilite beaucoup la tâche du faiseur de tours. Toute l'adresse de ce jeu consiste principalement à cacher subtilement une muscade dans la main droite et à la faire apparaître ensuite au moment opportun.

V. — Les tours de gibecière.

Le même auteur nous parle aussi des tours de la gibecière, et cet accessoire de la physique amusante s'est conservé jusque dans les premières années du dix-neuvième siècle, ainsi que l'on pourra le voir dans la gravure extraite des tableaux de Paris, par Marlet.

La gibecière, dit M. Guyot, est une espèce de sac, d'environ un pied de long sur huit à dix pouces de profondeur, garni intérieurement de plusieurs petites poches dans lesquelles on met les diverses pièces d'amusement qu'on veut trouver facilement et promptement sous sa main; on l'attache devant soi avec une ceinture.

Cette gibecière est un véritable sac à malice au moyen duquel on réalise les tours les plus

invraisemblables ; c'est en effet avec sa complicité qu'on peut faire trouver une carte dans un œuf; inutile d'ajouter que la carte que l'on sort de l'œuf qui vient d'être cassé a été préalablement enfermée dans le corps du fameux bâton de Jacob, creusé à cet effet. C'est au moyen



L'ESCAMOTEUR

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE CARLE VERNET, XIXe SIÈCLE.

du même artifice que l'on peut faire apparaître une carte minuscule dans un bouquet de fleurs. On arrive ainsi aux résultats les plus surprenants, tels que de faire passer une muscade à travers plusieurs gobelets, ou bien encore de la faire changer de couleur et même de grosseur.

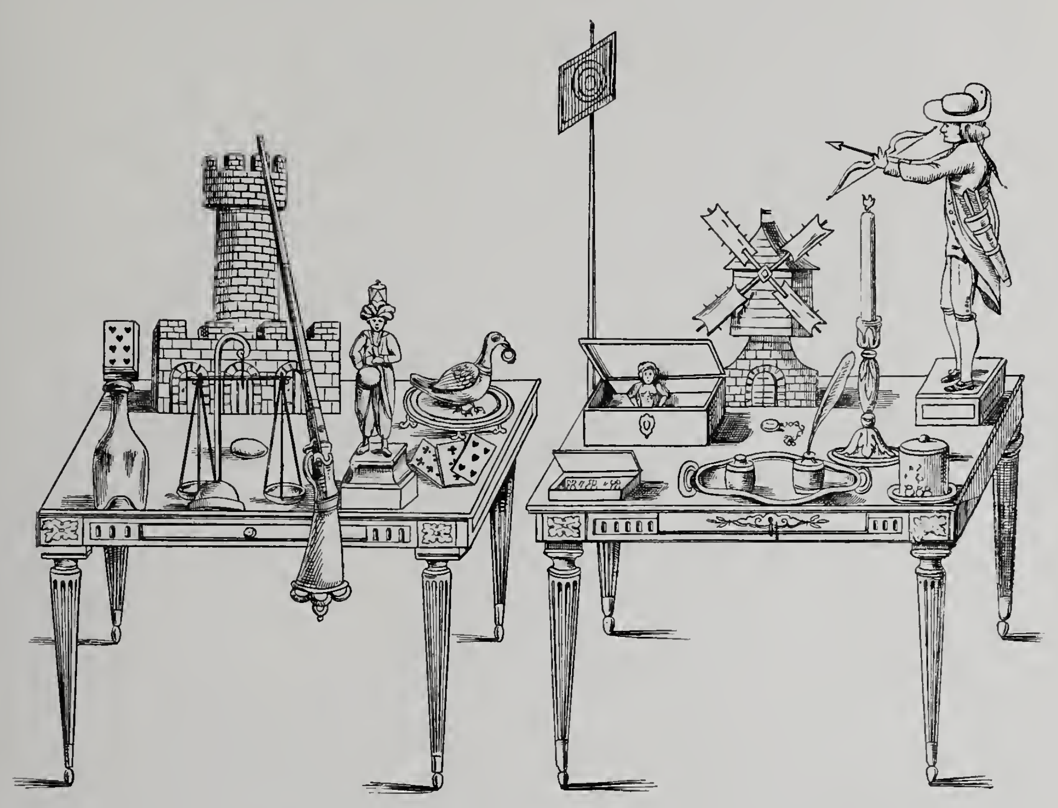
Dans le *Traité des Récréations physiques et mathématiques*, cet important sujet est développé dans vingt-sept chapitres et de nombreuses figures expliquent la manière de réaliser ces prodiges d'habileté.

VI. — Les représentations de Pinetti.

Dans un autre passage des *Mémoires de Bachaumont* (1), à la date du 1er janvier 1788, on trouve la description détaillée de tours d'adresse exécutés par le sieur Pinetti :

Le sieur Pinetti attire un monde prodigieux et de la plus haute volée. Ses tours sont aussi variés que surprenants, et s'il n'était pas étranger, qu'il s'exprimât plus facilement dans notre langue, il séduirait infiniment davantage.

On admire surtout une petite tête d'or, grosse comme une noix, qui, mise dans un verre



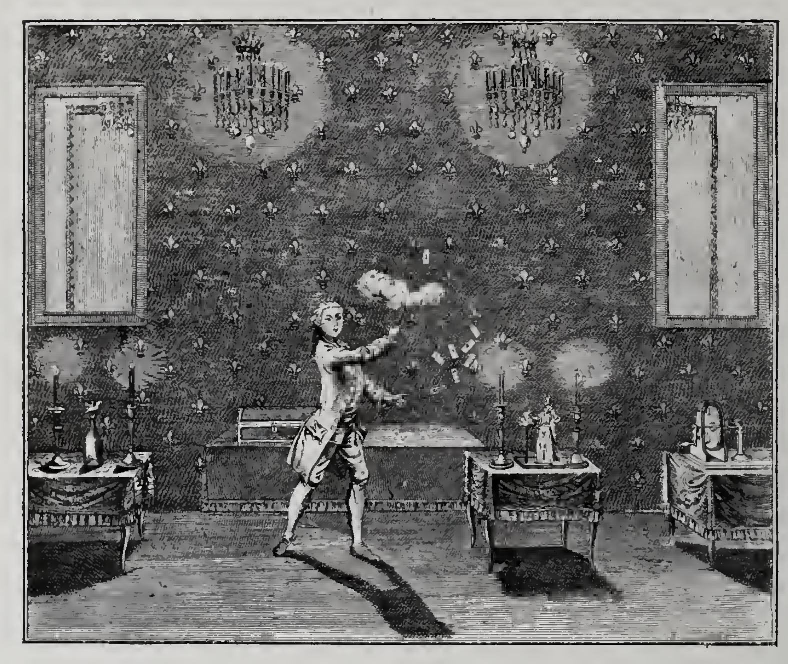
TABLES PORTANT LES ACCESSOIRES D'UN FAISEUR DE TOURS AU XVIIIe SIÈCLE
D'APRÈS UN PROSPECTUS CONTEMPORAIN.

transparent et fermé d'un couvercle d'argent, devine tout ce qu'on lui demande et l'indique par des signes. La pièce que cet habile escamoteur appelle bouquet philosophique est un arbre composé de petites branches d'oranger, dont les feuilles sont fraîches et naturelles. Il le met sous une bouteille de cristal, et, en lui jetant de loin quelques gouttes d'eau de sa composition, les feuilles changent, le bouquet donne des fleurs et enfin des fruits. L'illusion que produit ce morceau ne laisse rien à désirer. Au surplus, M. Pinetti reste constamment en présence des spectateurs pendant toutes ses opérations, et il est difficile de deviner quelle est la communication établie entre lui et les différents objets qu'il offre à la curiosité de la compagnie.

(1) Les *Mémoires* de Bachaumont, auxquels nous avons eu plusieurs fois recours, parurent tout d'abord sous le titre de : *Mémoires secrets de la République des lettres*, et commencent au 1er janvier 1762. A cette époque, Bachaumont était âgé de soixante-douze ans, aussi est-ce à juste titre qu'on en a attribué la rédaction à Pidansat, à Mairobert et à Moufle d'Angerville. Toutefois, c'est sous le titre de : *Mémoires de Bachaumont* qu'ils sont universellement connus. La première édition, publiée de 1774 à 1779, ne comprend pas moins de trente-six volumes in-12.

VII. — Origine du nom de prestidigitateur.

Tous les faiseurs de tours et escamoteurs sont maintenant connus sous le nom de *prestidigitateurs*. Vers la fin du dix-huitième siècle, comme



LES TOURS DE PRESTIDIGITATION
D'APRÈS LE *Dictionnaire des sciences physiques et mathématiques*, XVIIIe SIÈCLE.

les tours de physique amusante étaient en très grand honneur, les adeptes de cette science nouvelle se crurent obligés de lui donner un nom particulier; on essaya donc du nom de *prestigiation*, mais ce nom fut peu goûté du public et ce fut une vingtaine d'années plus tard qu'un physicien amateur, nommé Jules de Robert, publia le nom de *prestidigitation* qui fut universellement employé.



LE FAISEUR DE TOURS
D'APRÈS UNE EAU-FORTE DU DÉBUT DU XIXe SIÈCLE.

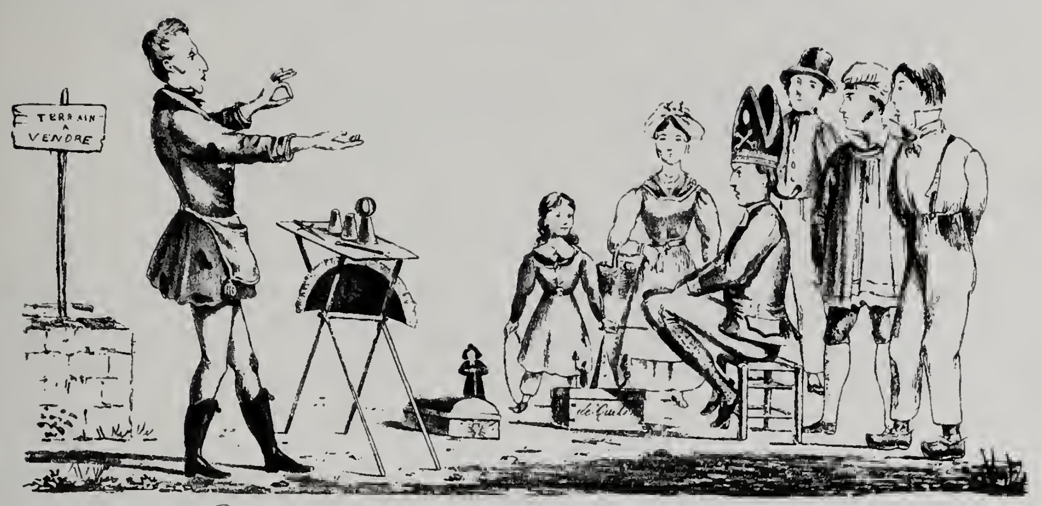
VIII. — Les faiseurs de tours au dix-neuvième siècle.

Dans le cours du dix-neuvième siècle, l'art de la prestidigitation a été porté à son apogée



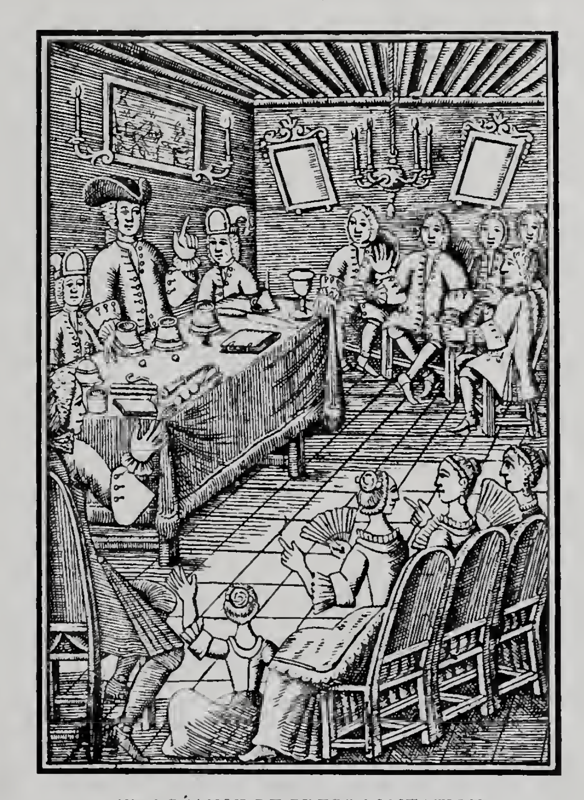
Le joueur de Baton enlève la pièce de monnaie sans toucher au Nez.

par un nommé Philippe et, à peu près à la même époque, par Robert



Rien dans les mains rien dans les Poches je ne vous trompe pas Mais
Je prends la liberté je la mets sous ce Gobelet.... je dis passe et Contre passe C'est fini pas plus de liberté que sur la main.

Houdin, dont les successeurs l'exercent encore de nos jours avec profit. Cet art, autrefois, consistait surtout dans l'adresse de l'opérateur et des procédés avec lesquels il exécutait ses tours. De nos jours, le besoin de luxe a fait changer ces mœurs simples et nous voyons toujours paraître, dans les cirques, les escamoteurs accompagnés de tout un attirail et d'une mise en scène destinée à simplifier leur travail.



UNE SÉANCE DE PRESTIDIGITATION
D'APRÈS UNE GRAVURE DE PAULUS MINGUET, EXTRAITE D'UN MANUEL DE FAISEUR DE TOURS, ÉDITÉ EN ESPAGNE AU XVIIe SIÈCLE.

Dans le cours du dix-neuvième siècle, on a fait de nombreuses caricatures sur les escamoteurs et principalement sous le règne de Charles X qu'on accusa d'avoir escamoté la liberté. Ce roi était communément représenté devant une petite table chargée de gobelets, de muscades et autres accessoires; il portait en outre autour de la

taille la ceinture soutenant la précieuse gibecière. L'auteur du dessin lui prête ces paroles qui se passent de commentaires :

Je prends la liberté, je la mets sous ce gobelet,
Je dis passe et contre-passe,
C'est fini, pas plus de liberté que sur la main.

IX. — **Les jongleurs.**

Les exercices de jonglerie ont été pratiqués de tout temps, et, dans l'ancienne civilisation orientale, ils se trouvaient intimement mêlés au ministère des prêtres qui y voyaient un moyen de frapper l'imagination du peuple sur lequel ils voulaient maintenir leur puissance.



LES JONGLEURS AU XIIIe SIÈCLE
D'APRÈS LE MANUSCRIT GUARIN DE LOHERANE. (BIBLIOTHÈQUE DE L'ARSENAL.)

Pendant tout le Moyen Age, les jongleurs étaient admis à la cour des rois et dans les grandes réjouissances, le spectacle de leur adresse était toujours un des éléments les plus recherchés.

Dans les anciens manuscrits, il n'est pas rare de rencontrer la représentation de ces exercices. On conserve, à la Bibliothèque de l'Arsenal, un manuscrit de Guarin de Loherane, dans lequel est reproduite une scène de jonglerie au treizième siècle.

Au surplus, ces artistes d'un genre spécial ne se contentaient pas de jouer à la balle avec des œufs, des pommes et des oranges : pour augmenter l'attrait de la représentation, ils se servaient de poignards à

deux tranchants, de brandons enflammés qu'ils lançaient en l'air et rattrapaient avec une habileté qui leur valait les suffrages de l'assistance.



UN JONGLEUR PROFESSIONNEL
D'APRÈS UN PROSPECTUS DE LA FIN DU XVIII[e] SIÈCLE.

A une époque plus moderne, nous voyons les enfants transformer cet exercice en jeu et, dans bien des établissements d'éducation, les jeunes personnes se plaisent à montrer leur adresse en lançant en l'air des balles ou des oranges qu'elles reçoivent avec habileté dans la main.

X. — Les danseurs de corde.

Les Grecs appréciaient fort les exercices sur la corde et ils en avaient fait un art très périlleux qui était exécuté, chez eux, avec autant de variété que de raffinement.

Chez les Grecs, les danseurs de corde étaient dénommés *neurobates*, *schoenobates*, *acrobates*, suivant les diverses manières dont ils exécutaient leur art. Mercurial a donné, dans sa gymnastique, cinq figures de danseurs de corde, gravées d'après des pierres antiques.

Les Romains appelaient leurs danseurs de corde *funambuli*.

Térence fait mention des funambules dans son prologue de l'*Hécyre*.

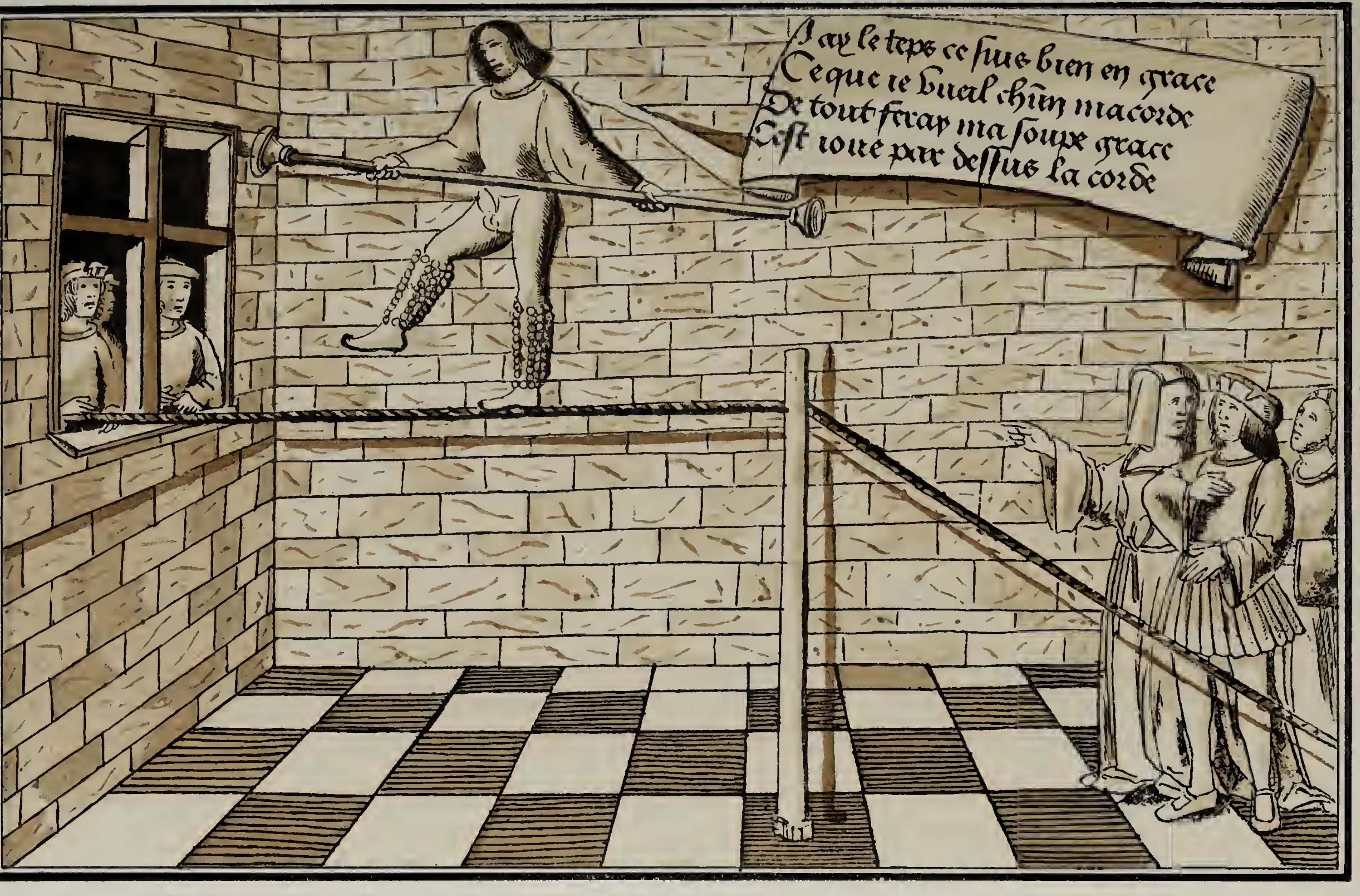


LES DANSEUSES DE CORDE
D'APRÈS *Les contemporaines* DE RÉTIF DE LA BRETONNE, XVIIIe SIÈCLE.

Les Cyzicéniens firent frapper, en l'honneur de l'empereur Caracalla, une médaille qui, insérée et expliquée par Spon dans ses *Recherches d'antiquités*, prouve que les danseurs de corde étaient, dans ce temps-là, un des principaux amusements des grands et du peuple.

Un des côtés de cette pièce représente la tête de l'empereur, et dans le revers, à chaque coin du champ de la médaille, on voit deux poutres ou deux morceaux de bois mis presque en sautoir, appuyés par deux figures. Les poutres soutiennent une corde tendue du haut en bas, sur laquelle on voit une figure d'homme qui semble marcher avec quelque peine et vouloir abattre, avec un bâton, des palmes qui sont dans un panier soutenu par les mêmes poutres. De chaque côté se trouve une figure qui le regarde.

Les funambules exécutaient leur art de quatre manières différentes. Les premiers voltigeaient autour d'une corde, comme une roue autour de son essieu, et s'y suspendaient par les pieds et par le cou. Les seconds

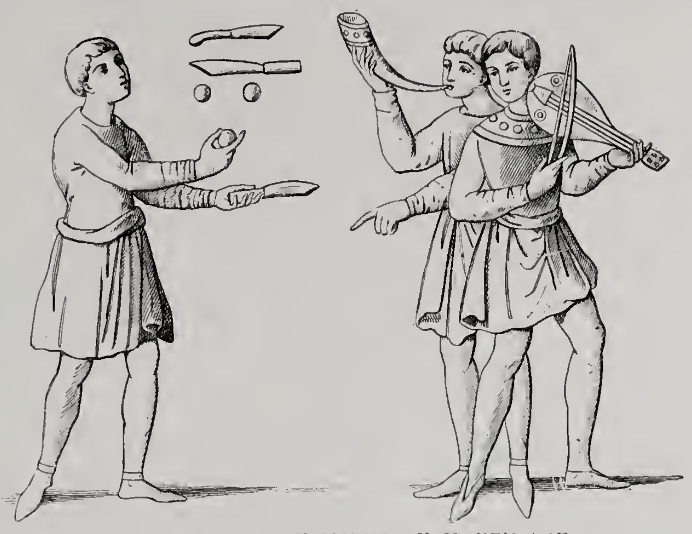


LE DANSEUR DE CORDE

D'APRÈS UN RECUEIL D'EMBLÈMES DU XVIe SIÈCLE

(BIBLIOTHÈQUE DE L'ARSENAL)

y volaient de haut en bas, appuyés sur l'estomac, les bras et les jambes étendus. Les troisièmes couraient sur la corde tendue, en droite ligne ou du haut en bas. Les quatrièmes, enfin, non seulement marchaient sur une corde, mais aussi faisaient des sauts périlleux et plusieurs tours de force.


JONGLEURS ET MUSICIENS AU MOYEN AGE

La danse sur la corde raide a passé des anciens chez la plupart des peuples modernes. Sous la première et la seconde race, quand nos rois célébraient des fêtes, ils donnaient au peuple des représentations de bouffons, de pantomimes et de danseurs de corde, et ces derniers étaient fort appréciés du public.


UN HERCULE
D'APRÈS UNE CARICATURE SATIRIQUE DE LA RESTAURATION.

Ce sont là les premiers spectacles qu'aient eus nos pères. Sous Charles VI et Charles VII, il y eut des funambules étonnants : l'un d'eux voltigeait sur une corde tendue d'une des tours de Notre-Dame jusqu'au Palais.

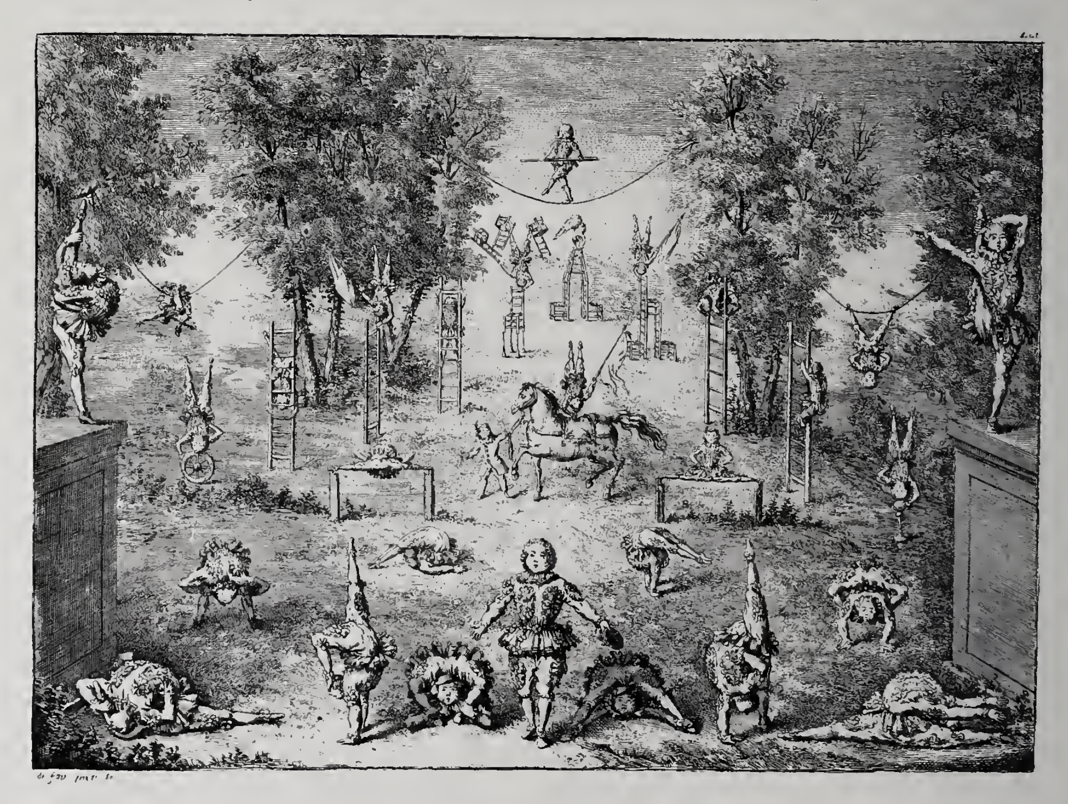
Outre leur habileté matérielle et la souplesse de leur corps, nécessaires pour l'exercice de leur profession, ces baladins ont quelquefois fait preuve d'une véritable finesse d'esprit. Tallemant des Réaux, dans son *Historiette sur Henri IV*, raconte la piquante anecdote suivante :

« Harlequin et sa troupe vinrent à Paris, en ce temps-là, et, quand il alla saluer le Roy, il prit si bien son temps, car il était fort dispos, que Sa Majesté

s'estant levée de son siège, il s'en empara et comme si le Roy eust esté Harlequin : « Eh bien! Harlequin, luy dit-il, vous estes venu icy avec vostre troupe pour me divertir ; j'en suis bien aise, je vous promets de vous protéger et de vous donner tant de pension, etc... » Le Roy ne l'osa desdire de rien, mais il luy dit : « Holà, il y a assez longtemps que vous faites mon personnage, laissez-le-moi faire à cette heure. »

XI. — Anciennes gravures et estampes représentant des tours d'acrobatie.

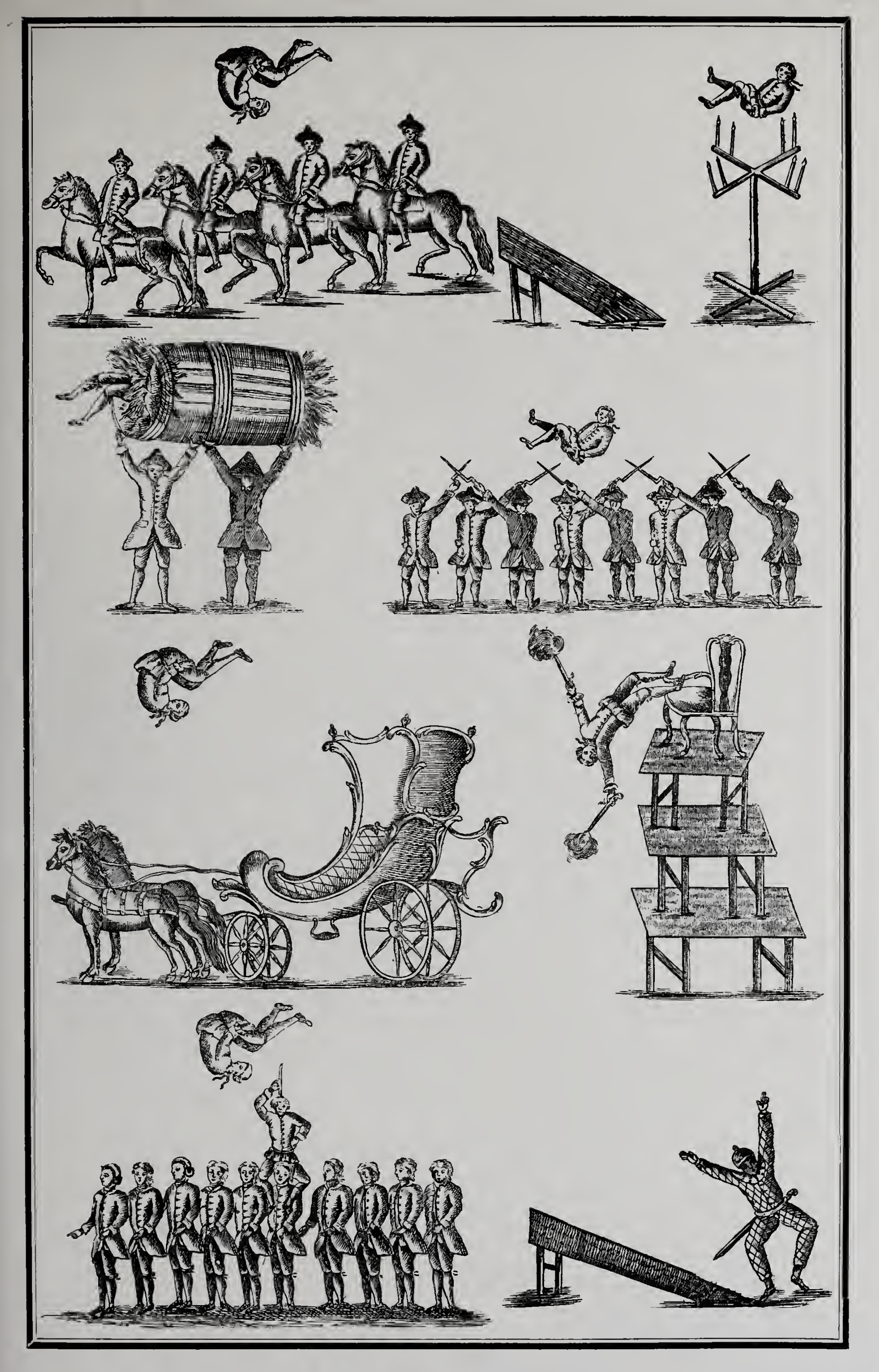
Dans une gravure du dix-huitième siècle, intitulée la jeunesse d'Hercule, nous voyons tous les tours en usage à cette époque ; vers le haut de l'image, un jeune enfant, un balancier à la main, se promène sur une



LA JEUNESSE D'HERCULE
D'APRÈS UNE GRAVURE DE LA FIN DU XVIIIe SIÈCLE.

corde tendue entre deux arbres, tandis qu'à droite et à gauche ses frères aînés exécutent sur les cordes les tours de souplesse les plus extraordinaires.

Déjà, à cette époque, le grand écart était à la mode, et on aperçoit deux sujets dont les jambes sont exactement dans le prolongement

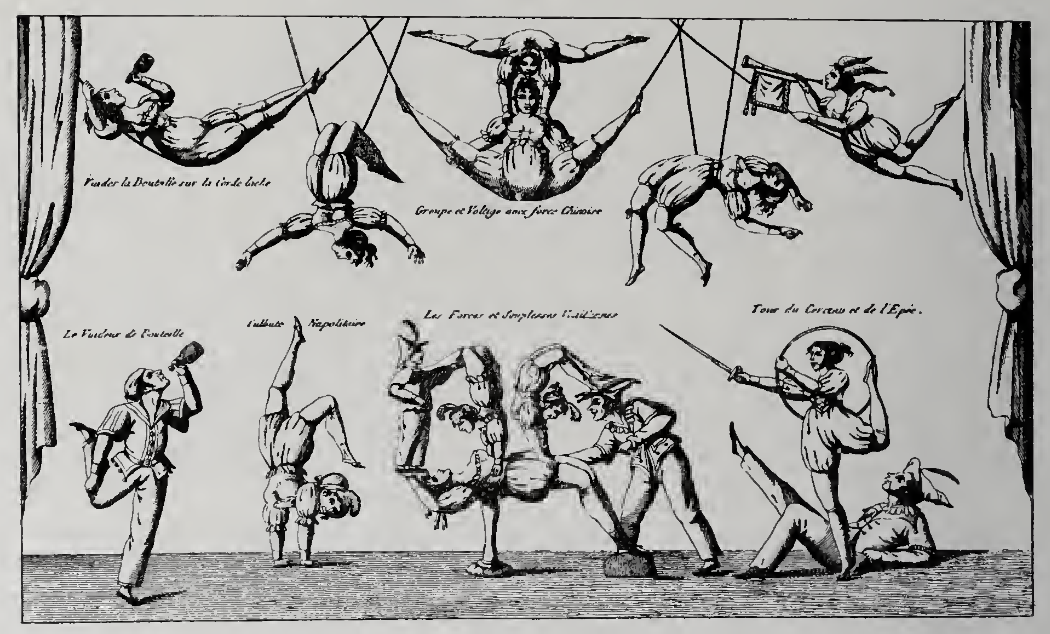


SAUTS ET EXERCICES D'ACROBATIE

D'APRÈS UNE GRAVURE DU XVIIIe SIÈCLE.

l'une de l'autre : elles sont placées sur deux bornes dont elles forment en quelque sorte le couronnement.

Quelques années plus tard, un graveur du temps de l'Empire nous montre les grands exercices, écarts et souplesses, sur une corde lâche, par une troupe étrangère. On y voit exécutés tous les prodiges d'adresse



GRANDS EXERCICES, ÉCARTS ET SOUPLESSES ITALIENNES
SUR LA CORDE LÂCHE, PAR LA TROUPE ÉTRANGÈRE
D'APRÈS UNE GRAVURE DU DÉBUT DU XIXe SIÈCLE.

auxquels peut se prêter le corps humain et, dans un angle de l'image, une ballerine embouche la trompette de la renommée pour célébrer les exploits de la troupe.

Les tours d'équilibre ont toujours été appréciés du public, et une gravure du temps de Louis XV nous montre une troupe qui accomplit des prodiges d'habileté, qui ne sont guère surpassés par nos artistes modernes. Au premier plan, un acrobate tient dans ses dents un verre dans le fond duquel une épée est en équilibre ; un peu plus loin, un autre porte sur son front un faisceau d'épées attachées après un bâton qu'il maintient dans la position verticale.

Un des tours les plus appréciés a été l'équilibre du chandelier ; l'acteur qui se livrait à cet exercice devait se maintenir sur une étroite plate-forme, à peine plus large que la bobèche du chandelier, et, dans cette position incommode, il lui fallait porter, jusqu'à la hauteur de son visage, son pied, sans se laisser choir à terre; l'équilibre du chandelier se faisait également sur la tête, les jambes en l'air.

Dans les exercices des acrobates, le saut, sous ses différentes formes, joue un rôle important. Toutefois, l'on a cherché à rendre ces exercices particulièrement intéressants pour le public, et c'est à ce but qu'on est arrivé en multipliant les obstacles que le sauteur avait à franchir.

Dans une planche anonyme, que son ornementation nous fait attribuer au règne de Louis XV, un graveur a représenté les divers exercices exécutés



L'ÉQUILIBRE ET L'ACROBATIE A LA FIN DU XVIII[e] SIÈCLE
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE CONSERVÉE AU CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE DE L'ARSENAL.

par une troupe d'acrobates, parmi lesquels on distingue un Arlequin, un Paillasse et quelques personnages en costume civil. Pour leurs exercices, ces artistes se servent d'un tremplin assez fortement incliné et garni d'une paillasse en osier.

Le premier des exercices présente un jeune homme, les mains liées, qui saute par-dessus un chandelier de bois à quatre branches et à huit chandelles ; un peu plus loin, le même acrobate franchit d'un bond, en

faisant un saut périlleux, la distance occupée par dix hommes : au centre du groupe est un valet de cirque, monté sur le dos de ses camarades et portant sur sa tête un flambeau allumé.

Dans cette même planche, le même exercice est reproduit à trois reprises différentes, et le sauteur doit, dans son élan, passer par-dessus

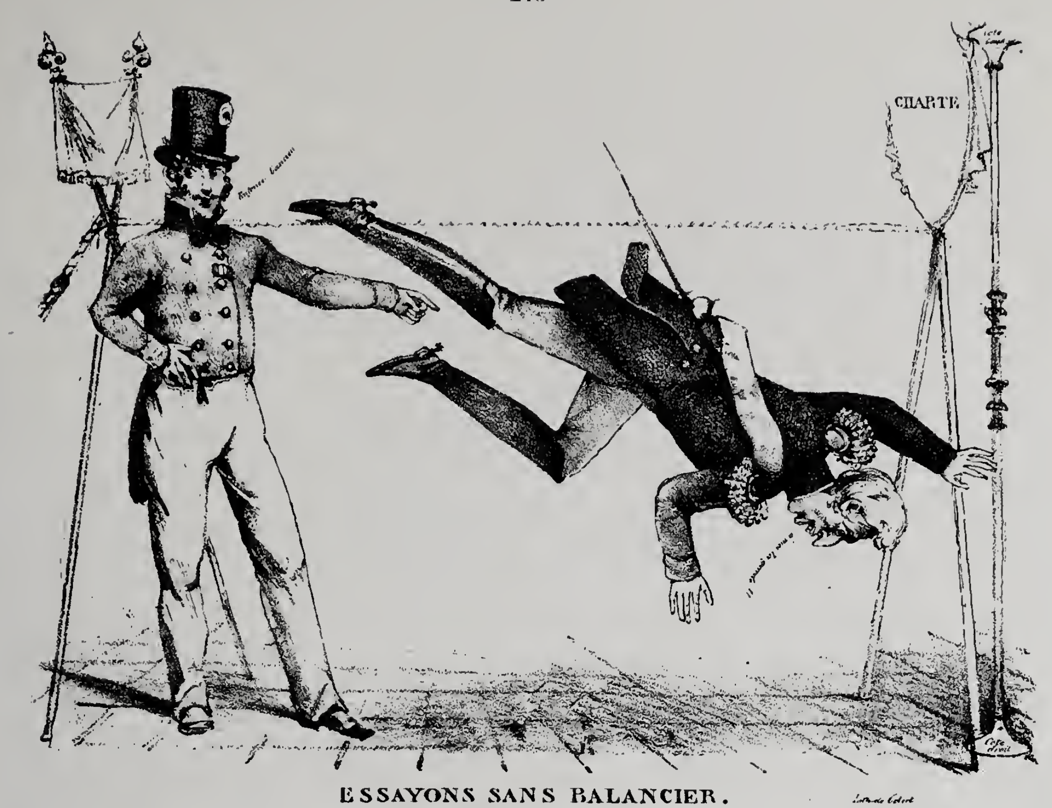


l'Equilibre du Chandelier.

D'APRÈS UNE GRAVURE PUBLIÉE DANS *le Bon Genre.*

quatre hommes à cheval ou bien huit soldats croisant la baïonnette, et, enfin, ce qui paraît plus extraordinaire, il prend son élan pour franchir, d'un bond prodigieux, une élégante voiture attelée de deux chevaux fringants.

Les acrobates, au dix-huitième siècle, devaient se livrer à des exercices qui n'étaient pas sans danger ; ainsi, nous voyons un de ces voltigeurs traverser un tonneau enflammé, tandis que son camarade, grimpé au sommet d'une pyramide formée de trois tables et d'une chaise, se laisse allègrement tomber sur le sol en faisant le saut périlleux ; cet artiste doit,



ESSAYONS SANS BALANCIER.

en outre, faire partir au cours de sa chute les deux pistolets qu'il tient dans ses mains. Tous les exercices que nous avons représentés dans la planche reproduite à la page 271 sont en quelque sorte le programme imagé des manœuvres surprenantes auxquelles pouvaient se livrer ces habiles gymnastes. Déjà à cette époque le rôle de clown était tenu par un arlequin, dont les grimaces avaient pour but de faire paraître encore plus surprenants les tours de voltige de son compagnon.



TOUR DE SOUPLESSE
D'APRÈS UNE VIGNETTE DESTINÉE A ORNER UNE CARTE DE VISITE
FIN DU XVIII[e] SIÈCLE.

Au point de vue de la représentation des acrobates et des tours d'adresse, il existe, pour la première moitié du dix-neuvième siècle, un grand nombre de gravures et de caricatures satiriques représentant les hommes politiques les plus en vue se livrant à ces exercices. C'était une manière non équivoque de railler

leur conduite politique; c'est ainsi qu'on voit représenter Charles X ignominieusement projeté sur le sol pour avoir voulu abandonner son balancier dans sa promenade sur la corde raide. En France, il semble que le travail de l'acrobatie proprement dit ait été un peu délaissé ; dans ces dernières années ce sont en effet presque toujours des troupes étrangères dont on voit annoncer le nom dans ces lieux de plaisir si nombreux à Paris et qui sont, il faut malheureusement l'avouer, les principales attractions pour les étrangers qui viennent visiter notre capitale.

DEUXIÈME PARTIE

MASQUES ET MASCARADES

I. — Origine égyptienne de cette coutume.

La coutume de se masquer le visage remonte à la plus haute civilisation égyptienne, et nous voyons qu'à cette époque les mascarades revêtaient un caractère sacré.

Diodore de Sicile assure que, dans certaines cérémonies, les rois



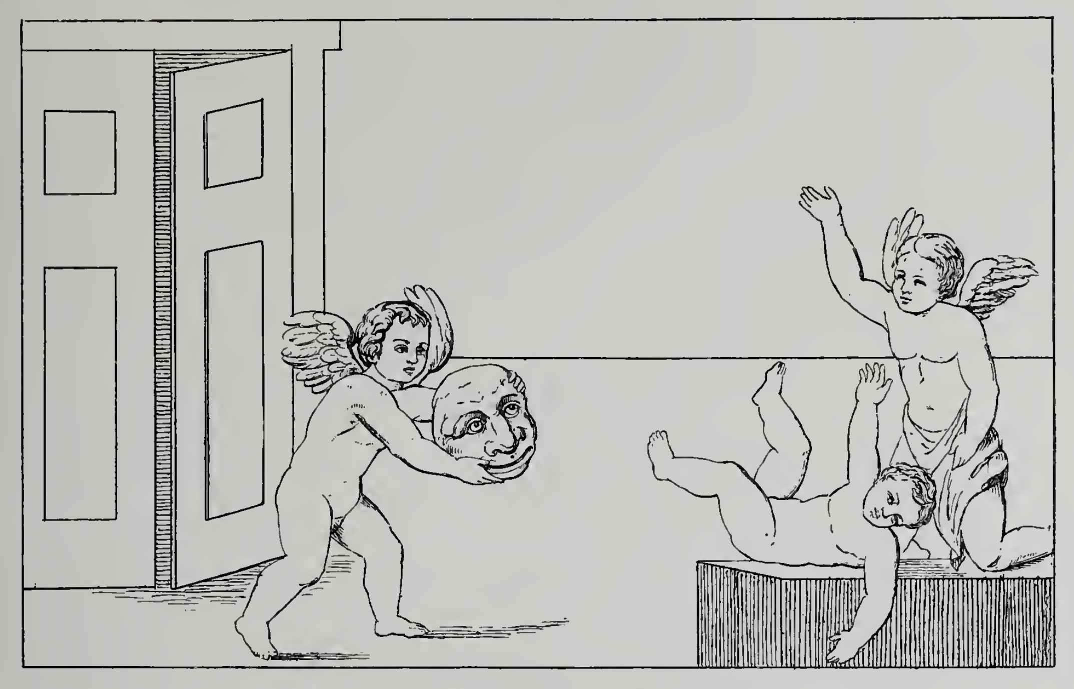
MIMES ET MASQUES ITALIENS
D'APRÈS LES COMPOSITIONS DE CALLOT, XVII[e] SIÈCLE.

d'Égypte se couvraient le visage de figures de lion, de léopard, de loup ; et il ajoute que les prêtres préposés à la nourriture des animaux sacrés ne paraissaient jamais en public que revêtus des signes distinctifs de leurs charges : ces marques consistaient en un masque imitant la figure de l'animal confié à leur garde.

II. — Les masques au théâtre chez les Grecs.

Un peu plus tard, chez les Grecs, les masques furent transportés sur le théâtre et l'invention en est attribuée au poète Charile ou bien à Eschyle.

Le premier masque était simplement composé de feuilles de la plante appelée *arction*, par Galien et Dioscoride, dont la consistance, à la fois souple et solide, se prêtait admirablement à cet usage ; puis viennent les masques composés d'écorce d'arbre grossièrement travaillée. Dans la



LE JEU DU MASQUE DANS L'ANTIQUITÉ
D'APRÈS UNE PEINTURE MURALE DÉCOUVERTE A RÉSINA (1).

suite, ils furent fabriqués en cuir doublé d'étoffe et en dernier lieu on employait le bois ou le métal sonore pour donner plus de retentissement à la parole des acteurs. A l'endroit de la bouche, un minuscule porte-voix était habilement dissimulé : grâce à cette ingénieuse disposition, les artistes de théâtre avaient la possibilité de se faire entendre de la foule accourue de toutes parts à ces divertissements.

III. — Le mot « persona » désignant le masque chez les Romains.

Pour désigner le masque, les auteurs latins emploient le mot *persona* qui vient de *personnando*, c'est-à-dire résonnant.

Chez les Romains, le masque comprenait non seulement le visage, mais encore la barbe, les cheveux, les oreilles, et jusqu'aux ornements de la coiffure des femmes.

(1) On a vu le masque employé comme épouvantail pour inspirer aux jeunes enfants une terreur qui certes était loin d'être salutaire. La gravure que nous reproduisons ici a trait à un usage analogue, mais ce n'est plus la nourrice qui cherche à effrayer l'enfant, ce sont de petits génies ailés qui semb ent folâtrer et simuler une frayeur plus apparente que réelle.

On a classifié les masques en trois grandes classes : les masques tragiques, les masques comiques et les masques satiriques. Les acteurs revêtaient ces divers déguisements suivant le rôle qu'ils avaient à jouer.

Peut-on conclure de ce qui précède que ces accessoires de théâtre



LE JEU DU MASQUE AU XVIIIe SIÈCLE
D'APRÈS UNE CONTREFAÇON ALLEMANDE DES COMPOSITIONS DE CLAUDINE BOUZONNET STELLA.

ont été l'origine des masques et mascarades tels qu'ils ont été compris dans des temps plus rapprochés de nous? Ce point a été controversé et nous citerons à ce sujet l'opinion d'un commentateur du dix-septième siècle, Thiers, qui a étudié avec grand soin le jeu sous toutes ses formes, dans son origine et dans ses conséquences :

La coutume des Romains, dit cet auteur, était, pendant la fête de Saturne, que les valets prissent les habits de leurs maîtres et que, pendant celle de la mère des Dieux, chacun fît le fou et se déguisât. Polydore, Virgile, Rosinus, Pierre de Toulouse et Rodolphe Hofpinien en rapportent des preuves convaincantes, et voilà justement l'origine des mascarades qui sont constamment un reste du paganisme.

IV. — Les faux visages en France au quatorzième siècle.

En France, les masques ont été en usage dès le quatorzième siècle, mais ils étaient réservés aux fêtes publiques données lors de l'avènement des rois ou des mariages princiers.



Un Mercier
Marchand de Masques

1, Une Raquette, 2, Un Masque, 3, Plumes d'Oie, 4, Volants, 5, Boutons,
6, Boucles anglaises, 7, Epingles, 8, Ruban, 9, Etoffes de soie, 10, Drap anglais
11, Coton de Cypre, 12, Lacets, 13, Toile de Hollande, 14, Tresses, 15, Soie,
16, Eventails, Ciseaux, 17, Gants d'Italie, 18, Une Busquière,
19, Gants pour Dames, 20, Perles, 21 Bas de castor; 22, Baleines

Dans les comptes du Connétable d'Eu, on trouve la plus ancienne mention connue où les masques sont désignés sous le nom de « faux visages » :

1338. — Pour 12 cotes de samit longues pour dames et pour chevaliers, toutes semées de



LE FOU ET SON ÉPOUSE

D'APRÈS UNE SUITE DE GRAVURES DESTINÉES AUX JEUX DE DÉCOUPAGE, ÉCOLE ALLEMANDE, XVIIIe SIÈCLE.

soulaux et dedens lesdites soulaux myrours, lesquelles despensees au noces du chevalier... et pour faux-visages avec les chevelures de soye deffilez, pour chacune cote avec les faux-visages, 40 s., valent 24 l. p.

1340. — (Pour noces de Ms. de Guines) 16 faus visages avecques les barbes et les chevelures de cuer de soye, 12 c. pièce. — 30 faus visages vermaux, 30 chiez et 30 barbes tout vermaux de cuer de soye, pour chascun parement, avec les faus visages, les barbes et les chevelures, 6 l.

V. — Le ballet des ardents sous Charles VI.

Froissart nous a laissé un récit saisissant de la fameuse mascarade où Charles VI faillit périr ; voici comment il a intitulé son chapitre : *L'aventure d'une danse faite en semblance d'hommes sauvages là où le roi fut en péril.*

La fête était donnée à l'occasion du mariage du jeune chevalier de Vermandois avec une des demoiselles d'honneur de la reine. On sait que Charles VI figurait parmi les quatre jeunes gens habillés en hommes sau-

vages ; ils étaient tous vêtus d'effets de toile couverte de poils longs. L'incendie, qui fut attribué à une imprudence du duc d'Orléans, causa la mort des quatre malheureux gentilshommes.

C'est à cette époque que l'habitude de se masquer prit des proportions



LE BAL DES ARDENTS
D'APRÈS LE MANUSCRIT DES CHRONIQUES DE FROISSART, XVe SIÈCLE
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

considérables, et les chroniqueurs du temps assurent que c'est avec la complicité des masques qu'eurent lieu les orgies célèbres qui durèrent pendant plusieurs semaines au moment de l'entrée d'Isabeau de Bavière à Paris.

VI. — La confrérie des conards à Rouen.

Il existait à Rouen une confrérie dont le but était de se livrer au divertissement des mascarades. Les membres de cette corporation se dénommaient les *conards*. A certaines fêtes, ils chevauchaient tous par la ville, précédés d'un abbé mitré qui, la crosse à la main, se tenait gravement



Mr. Momus de Venise
Md. de Masques à Paris

sur un char d'où il jetait à la foule assemblée des multitudes de papiers portant des rébus, des satires ou autres plaisanteries du même genre.

La Cour de Rouen, voulant empêcher les débordements qu'occasionnaient les fêtes masquées, rendit un arrêt en date du 28 mars 1508 qui défendit à toute personne de porter, vendre ou acheter aucun faux visage, nez ou barbe et tout autre déguisement sous peine de cent livres d'amende. Le même arrêt fut renouvelé six ans après par la Cour de Paris, et, le 25 avril 1514, fut promulgué un édit défendant à tout marchand de vendre ou tenir des masques.

VII. — Usage des masques de velours noir aux quinzième et seizième siècles.

Les masques de velours noir remontent à une époque très ancienne, puisque, à la fin du quinzième siècle, on en trouve mention dans les comptes royaux :

1492. — Ung tiers veloux noir pour doubler 2 faulx visaiges appartenant aud. sieur (le roi), 50 s. t. — Ung quartier satin noir pour doubler ung autre faulx visaige appartenant aussi aud. sieur, 22 s. 6 d. (*dixième compte royal*, de P. Briconnet, folio 67).

Au seizième siècle, les masques devinrent un accessoire de la toilette : ce fut vers la fin du règne de François Ier que les femmes de la cour et de la ville les adoptèrent pour se garantir le teint. Ces masques étaient de velours noir doublé de taffetas blanc et se fixaient dans la bouche à l'aide d'une petite verge en fil d'archal terminée par un bouton de verre : on les appelait des loups. Sous Henri III, l'habitude de porter un masque se généralisa de plus en plus à la cour; le roi et ses mignons ne sortaient jamais dans la ville sans s'être couvert le visage d'un loup, à l'exemple des dames, ce qui se trouvait être en tous points conforme aux mœurs de l'époque.



LE FOU DANS L'EXERCICE DE SES FONCTIONS AUPRÈS DU ROI
D'APRÈS *OLAIUS MAGNUS*
Histoire des peuples septentrionaux.

Dans les comptes de dépenses de Henri III, on rencontre à la date 1580

la mention de l'achat de quarante-trois masques de Venise, au prix de une livre chacun :

Pour avoir fourny 43 masques de Venize fins de toutes sortes, doublez, garnys de rubans de soye, pour servir au Roy et aultres princes et seigneurs qui allèrent courir par la ville le jour de caresme prenant, 43 livres tournois.



LA DANSE DES MASQUES
D'APRÈS UNE GRAVURE POPULAIRE DE LA FIN DU XVIIIe SIÈCLE.

Henri IV, frappé des inconvénients que présentait le port du masque, réserva cette faveur aux grands seigneurs et punit des peines les plus sévères les roturiers qui se permettaient, même en temps de carnaval, de s'arroger une des prérogatives chères à la noblesse.

Sous Louis XIII, la mode fit plus pour la disparition des masques qu'on n'aurait pu l'obtenir par toutes les ordonnances; il était alors, pour les dames, de bon ton de se placer sur le visage de petits ronds de taffetas noir connus sous le nom de *mouches*, et, pour éviter de cacher cette ornementation si remarquable, on abandonna momentanément le masque.

VIII. — Masques garnis de dentelles épaisses.

Toutefois le discrédit de cet accessoire du costume ne fut pas de longue durée, et, en 1650, le masque était de nouveau devenu un objet de parure très recherché ; on le garnissait de dentelles et les trous réservés aux yeux étaient même si abondamment pourvus de ces fanfreluches, que les femmes étaient obligées de se faire accompagner d'un conducteur si elles abandonnaient leur carrosse pour faire quelques pas à pied dans les rues, dont le pavage laissait souvent fort à désirer.

Scarron a flagellé ce ridicule dans les quelques vers suivants :

Dirais-je comment ces fantasques,
Qui portent dentelle à leurs masques,
En chamarrent les trous des yeux,
Croyant que leur masque en est mieux.

IX. — Un bal masqué au dix-septième siècle.

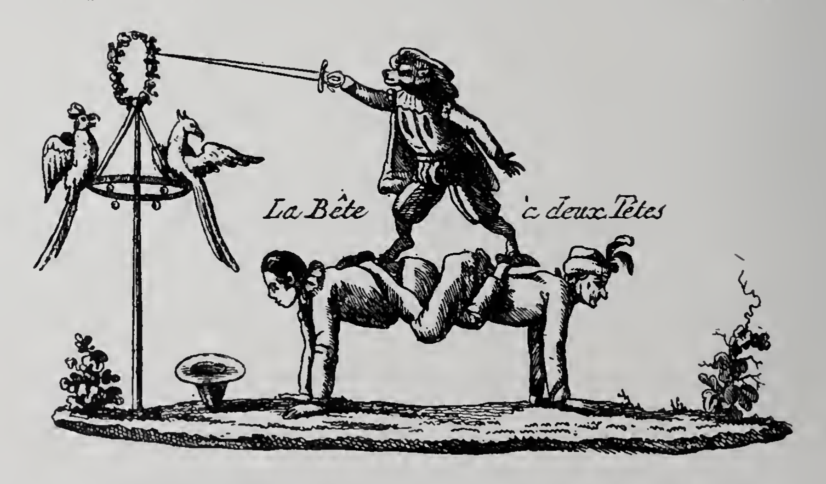
La mode des bals masqués, au dix-septième siècle, fut en très grande faveur et Robinet, dans sa *Gazette rimée*, à la date du 23 janvier 1668, nous a conservé le souvenir d'une de ces fêtes, qui fut donnée au Palais-Royal sous forme de réception ouverte :

. . . .
Le lendemain se fit un bal
Dedans le beau Palais-Royal
Non à huis clos, mais porte ouverte
Où mainte et mainte troupe allerte
Vinst en masque en tant de façons
Que Callot, dans ses visions,
Gravant de son burin idoine
La tentation saint Antoine,
A moins fait de divers portrais
De tous les diables les plus laids,
Qui furent d'une humeur fantastique,
Dans son désert lui faire frasque.
. . . .

X. — Masques de cire usités en 1670.

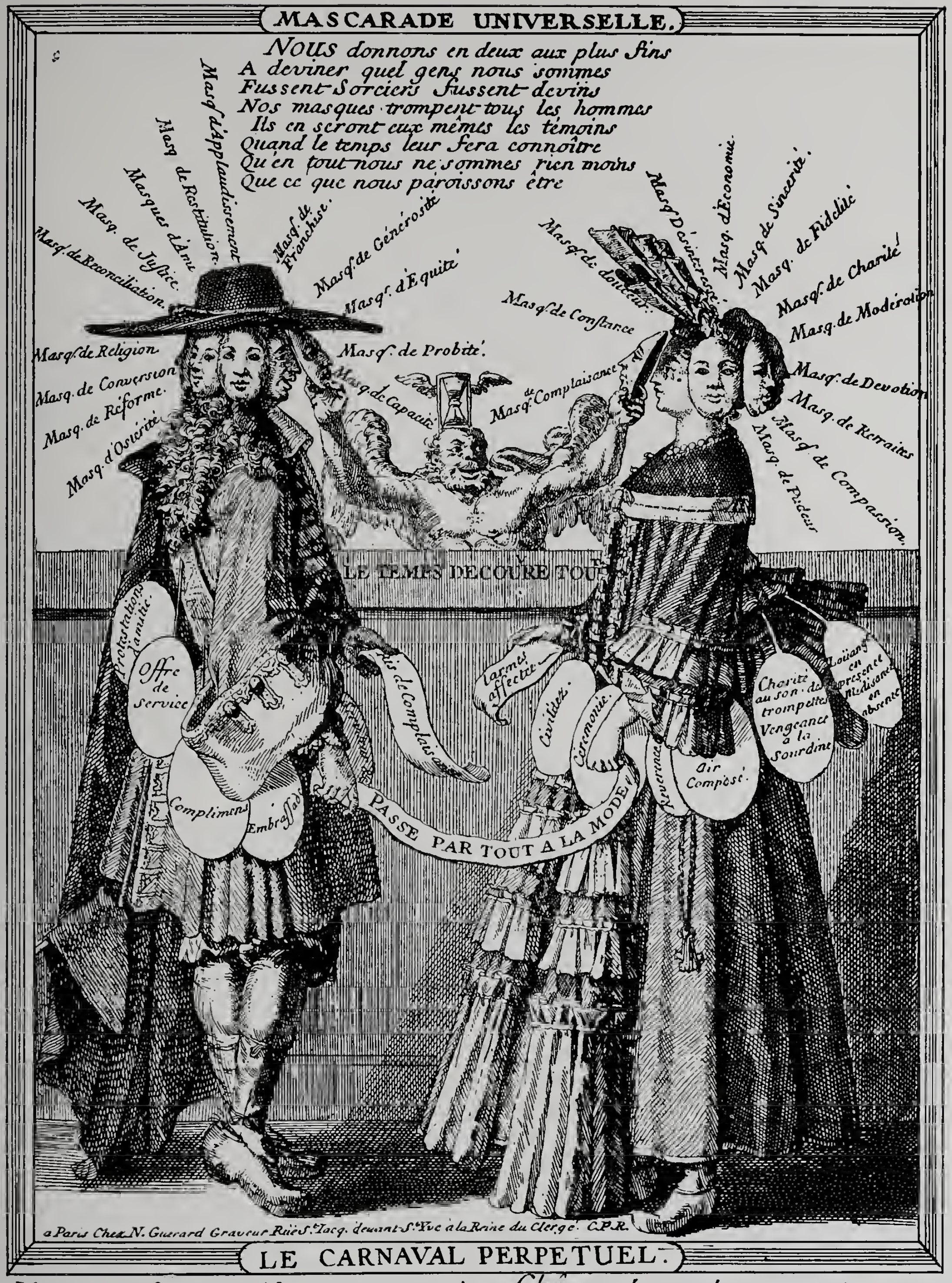
Il était de mode, en 1670, de faire exécuter en cire peinte des portraits qui étaient, paraît-il, fort ressemblants.

Un livre, paru cette année-là sous le nom de *Tableaux galants*, nous



LE JEU DE BAGUE INTERPRÉTÉ PAR DES PERSONNAGES TRAVESTIS
D'APRÈS UNE GRAVURE POPULAIRE DE LA FIN DU XVIIIe SIÈCLE.

parle d'un artiste qui avait acquis dans ce genre une véritable réputation. Mais cette mode des bustes se transforma et on fabriqua alors des masques imitant à s'y méprendre le visage de telle ou telle personne, et



Bien des gens sont masqué sans être au Carnaval
Soit campagnards, soit gens de ville
De touts sexe, de tous états, tout est habile.
A déguiser le vray, le faux, le bien, le mal
Soit pour tromper, soit pour detruire
Pour se vanger, ou pour medire.

Chacun dessous le masque des vertus
Tâche à cacher sa fourbe et sa malice
Son ambition, son envie, son avarice
Sa haine et ses moeurs corrompus
Et quoy que déguisé autant qu'on le peut être
Personne néantmoins ne veut passer pour l'être.

les joyeux viveurs de l'époque profitaient de cette ressemblance pour accomplir des méfaits qui étaient ensuite imputés à la personne dont ils avaient pris les traits.

Cette mode avait probablement eu pour origine le succès qu'obtint en 1669, à la foire Saint-Germain, le musée des figures de cire qui y avait été installé. Dans une lettre en vers écrite au roi par Mayolas, le 21 février de cette année, nous trouvons des détails sur cette exhibition où étaient représentés, avec une ressemblance frappante, le roi, la reine et les principaux personnages de la cour.

Curieux de rares merveilles,
Qui n'eurent jamais de pareilles,
Venez visiter et courez tout droit
Au renom du fameux Benoist,
Pour voir le cercle fait de cire
De nostre incomparable sire,
De la reyne, object si charmant
Et d'un ample dénombrement
De nos princes, de nos princesses,
Ducs, duchesses, comtes, comtesses,
De personnes de qualité
Qu'il a si bien représenté
Qu'on peut dire sans hyperbolle
Qu'il ne manque que la parolle.

XI. — Interdiction de l'usage des masques en 1789; leur rétablissement en 1799.

Une ordonnance de 1772 interdit cet usage des masques, mais il faut arriver jusqu'à ce grand mouvement qui précéda la Révolution pour trouver une prohibition complète de cet usage. Les républicains de 1789, en effet, considérant le masque et les mascarades comme attentatoires à la dignité humaine, interdirent, sous les peines les plus sévères, de se servir de cet accessoire. En 1798, on se relâcha de cette sévérité, et, au carnaval de 1799, ce fut un véritable délire ; chacun voulait paraître masqué, et on raconte que les fabriques de masques, travaillant nuit et jour, ne purent, pendant cinq mois, arriver à fournir aux demandes.

Quand les masques tombaient entre les mains des enfants, ceux-ci, le premier mouvement de frayeur passé, s'empressaient d'en faire un jouet; et, ainsi que nous l'avons vu plus haut, c'est évidemment à une scène de ce genre que se rapporte la peinture trouvée à Résina et qui représente un petit génie ailé prenant un malin plaisir à effrayer des enfants au moyen d'un masque qu'il tient à la main.

XII. — Gravures représentant cet amusement.

Stella n'a pas manqué de donner le jeu du masque comme un des amusements de l'enfance, et elle nous présente un petit garçon se couvrant à demi le visage avec un masque de faune. A l'aide de cet artifice, il effraie ses petits camarades qui se culbutent l'un l'autre dans leur



LE MASQUE

D'APRÈS UNE COMPOSITION DE CLAUDINE BOUZONNET STELLA, XVIIe SIÈCLE.

hâte à s'enfuir ; la légende qui accompagne cette composition est pleine d'une sage morale :

Que ce gaillard est inventif
D'effrayer ces pauvres craintifs
Avec un masque de satyre,
Et ne doit-on pas admirer
Que ce qui le doit faire rire
L'espouvante et le fait pleurer.

Une gravure de la même époque montre le masque employé pour terroriser les enfants qui, délaissant l'étude, s'amusent à jouer à la toupie ; leur maître arrive sur ces entrefaites pour leur faire une sage réprimande.

XIII. — Les masques employés comme moyen de coercition chez les enfants.

Ce moyen d'impressionner les enfants par quelque figure effrayante a été de tout temps employé par les éducateurs d'une intelligence bornée. M. Becq de Fouquières cite la coutume en usage chez les nourrices romaines qui voulaient terroriser les enfants pour en avoir plus facilement raison :

Comme un acteur sur la scène, dit-il, le visage couvert du masque qui enfle sa voix, la nourrice se mettait devant la figure un masque affreux et se dressait devant l'enfant, évoquant ainsi les mânes sous ces traits difformes et affreux ; tantôt, c'était la Gorgone aux cheveux hérissés, à la langue pendante ; tantôt, c'était le manducus, masque blême, à la bouche béante, aux dents blanches, à la vue duquel les nourrissons se rejetaient sur le sein de leur mère.



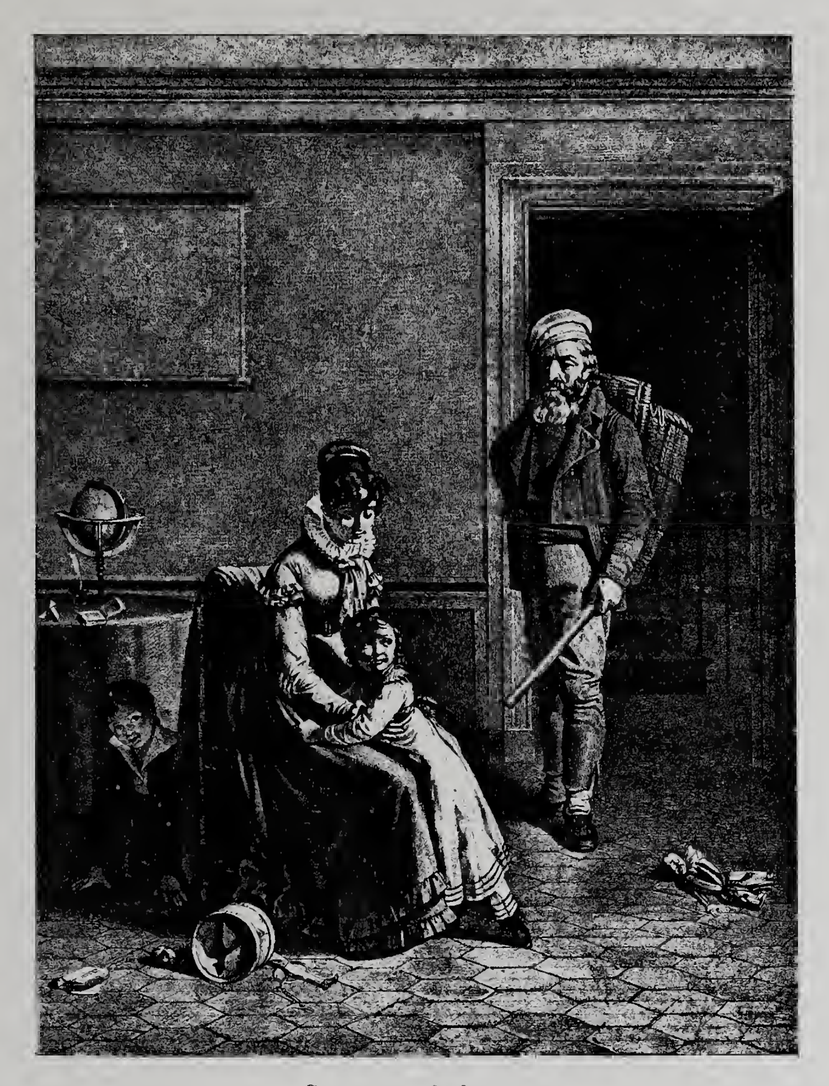
LE MASQUE, TERREUR DES ÉCOLIERS
D'APRÈS UNE GRAVURE DE L'ÉCOLE HOLLANDAISE, XVII[e] SIÈCLE.

Cette représentation de *manducus* montre la filiation qui existe entre les anciennes idoles païennes et les premiers jouets figurant des poupées ou des marionnettes.

XIV. — Le croquemitaine dans les temps modernes.

Le *manducus* de l'antiquité est devenu le croquemitaine de nos jours qui met au cachot les enfants désobéissants, ou qui les emporte dans sa hotte pour pouvoir les emmener chez lui et les fouetter à loisir.

Une gravure des premières années du dix-neuvième siècle représente cette scène avec beaucoup d'humour; on voit tout d'abord le papa qui récompense l'enfant sage en lui faisant cadeau d'un magnifique cheval à bascule, d'un polichinelle et d'un tambour; à côté la maman défend son



Croque-mitaine.

D'APRÈS LE TABLEAU DE DUVAL LE CAMUS, GRAVÉ PAR VIGNERON, RESTAURATION.

fils contre Mme Brique-à-Braque en lui déclarant que l'enfant est bien sage et ne mérite pas de correction. La seconde partie de la gravure est consacrée à la punition des enfants méchants; M. Galapiat, pourvoyeur ordinaire de M. et Mme Croquemitaine, leur amène les petits indisciplinés, et ces terribles justiciers les frappent à coups redoublés sur la partie la plus charnue. Le cachot où ils vont ensuite les emprisonner est

rempli de souris, de serpents et de cafards. Au dernier plan, on aperçoit Mme Vertu-Choux, qui enferme dans son grenier un jeune délinquant en le condamnant à passer dans ce réduit la fin de sa journée, n'ayant pour toute nourriture que du pain et de l'eau.

Dans le Midi de la France, le croquemitaine s'appelle Babau, et, non content de fustiger les petits indociles, il les hache menu comme chair à pâté, et les mange en salade.

XV. — La punition des enfants au seizième siècle.

Dans le curieux recueil de *Olaius Magnus*, nous voyons comment, au seizième siècle, on avait coutume de punir les enfants indociles et insolents; ils subissaient deux genres de peines : la première consistait à les attacher contre un mur au moyen d'une grosse chaîne terminée par un carcan; d'autres fois, on cherchait à agir sur leur amour-propre en les couvrant de ridicule ; ils étaient alors revêtus d'un manteau grotesque et leur tête était coiffée d'une sorte de chapeau analogue au chapeau de papier que font encore aujourd'hui les enfants et qu'ils nomment *chapeau de gendarme*. Dans cet accoutrement, ils étaient exposés sur une sorte de pilori, le jour du marché et devaient supporter la risée du public.



LA PUNITION DES ENFANTS INDISCIPLINÉS
D'APRÈS *OLAIUS MAGNUS*
Histoire des peuples septentrionaux.

XVI. — Interdiction des mascarades.

Pour en revenir aux masques et aux mascarades, il est bon de faire observer que la préoccupation du déguisement a existé de tout temps ; cependant la religion chrétienne s'est toujours opposée à ce genre d'amusement qui pouvait présenter de graves inconvénients. Dans l'Ecriture Sainte, il est dit que l'on doit maudire les hommes qui se déguisent en femmes, et les femmes qui se déguisent en hommes : le Concile du Dôme de Constantinople les excommuniait.

LE REDOUTABLE Mr CROQUE-MITAINE LA TERREUR DES PETITS MAUVAIS SUJETS.



Le Papa	La Maman	Mme Brique-a-Braque	Mr Galapiat.	Mme Croque-Mitaine	Mr Croque-Mitaine	Mme Vertu-Choux
Mon Fils voila de Beaux Joujoux pour avoir bien rempli vos devoirs.	Madame: n'emportiz pas mon Fils, il est bien Sage il n'est ny gourmand ny menteur comme ces Petits Garçons la.	Donnez moi vos petits enfants méchants que je les corrige.	Voila des petits vauriens pour mettre dans la Caverne ce sont des Paresseux et des Ignorants.	Tant mieux, tant mieux en voila une bonne provision	Apportez, apportez ils seront mangés par les Crapaux et les Couleuvres	Allez gourmands et menteurs dans le grenier au pain et à l'eau avec les Rats

La même interdiction était quelquefois prononcée par le roi à l'occasion de deuils de cour ; c'est du moins ce que Robinet, dans sa *Gazette rimée*, se donne la peine de nous apprendre à la date du 14 mars 1666 :

Carême prenant, surnommé
Le Modeste et le Réformé,
S'est passé de manière honête
Sans que personne ait fait la beste,
Si ce n'est fort secrètement ;
Et le plus grand emportement,
Du moins qui soit à moy notoire
Pour en parler dans mon histoire,
S'est arrêté dans les festins
Où les plus fols, les plus lutins
Ont gardé la même sagesse
Que ces grands prudes de la Grèce.

XVII. — **Fêtes ecclésiastiques et mascarades.**

Malgré toutes ces prohibitions, les mascarades continuèrent au Moyen Age : elles étaient particulièrement extravagantes et grossières, quoiqu'elles eussent eu d'abord les églises pour théâtre. Dans les anciens chroniqueurs, on trouve des détails particulièrement scabreux sur la fête des fous ou de l'âne, des diacres saouls, des conards et des innocentins. Dans ces soties, le côté religieux se mêlait de la manière la plus condamnable au côté burlesque.



LE MUSICIEN FAUFELLY
D'APRÈS UNE GRAVURE POPULAIRE DE LA FIN DU XVIIIe SIÈCLE.

En 1462, le roi René institua à Aix une longue procession à l'occasion de la Fête-Dieu, qui était une véritable mascarade ; les éléments les plus divers s'y trouvaient représentés, l'histoire sacrée et l'histoire profane y côtoyaient la fable et la fantaisie d'une manière fâcheuse. Malgré ces excentricités, cette procession subsista jusqu'à la Révolution.

A Dieppe, la cérémonie des Mitourées avait un caractère mi-partie religieux, mi-partie militaire.

Les mascarades de la Mère-Folle, à Dijon, étaient à juste titre célèbres ; elles furent inaugurées en 1454 et comprenaient plus de 500 personnes de tous rangs et de toutes conditions.

Paris ne pouvait manquer d'avoir sa confrérie de joyeux compères, et ils se dénommaient les *Badins*, les *Turlupins* et les *Enfants Sans-Souci*.

Une curieuse gravure de Jean Gallé, exécutée d'après un tableau de Breughel, nous montre ce qu'était, au Moyen Age, une de ces fêtes des

fous. Par le portail d'une sorte de cloître, on voit arriver une foule nombreuse d'hommes vêtus de la cagoule. Ils sont coiffés d'un capuchon à oreillettes garni d'une crête de coq placée sur la couture médiane. Ces fous se livrent à de nombreuses excentricités, faisant des grimaces et des contorsions les plus variées : quelques-uns sont occupés à se tirer par le nez, tandis que d'autres passent au travers de cerceaux en marchant sur les mains, les jambes en l'air. Le prétexte de cette gravure paraît être une partie de boules dont un personnage accroupi, tenant à la main une courte flûte, semble juger les coups. La fête se déroule au son de la musique d'un orchestre placé sur une estrade en plein vent. Au dernier plan, on aperçoit un cirque couvert dans lequel deux personnages se livrent à des exercices d'adresse. L'estampe porte comme légende cette parole de l'Ecclésiaste : *Stultorum infinitus est numerus*.

XVIII. — **Ordonnance de François Ier contre les mascarades.**

François Ier avait voulu s'opposer à ce genre de divertissement, et, le 9 mai 1539, il rendit à Châtillon-sur-Loing une ordonnance dans laquelle il marqua nettement cette prohibition (1) :

Défendons à toutes personnes de quelque état qu'ils soient d'aller par villes, cités, forêts, bois, bourgs et chemins armés de harnois secrets ou apparents seuls ni en compagnie, masqués ni déguisés sous quelque cause que ce soit, sur peine de confiscation de corps et de biens sans aucune exception de personne.

Défendons à toutes personnes de recevoir, loger ni recéler telle manière de gens, soit par forme de logis et hotelleries, en leurs maisons privées, sur les autres peines : ainsi nous le viennent dire ou à nos lieutenants-gouverneurs, justiciers et officiers plus prochains des lieux où ils auront été trouvés, sur peine d'être dits complices et fauteurs et punis de pareille peine.

Donnons pouvoir à tous ceux qui trouveront tels personnages armés et déguisés, les prendre, arrêter et saisir au corps, et, s'ils se mettent en défense, assembler par tocsin ou autrement les peuples et communautés et leur courir sus en manière qu'ils puissent être punis et appréhendés et mis prisonniers en justice.

XIX. — **Les fêtes et les mascarades à l'occasion du carême prenant.**

A partir de Henri III, les mascarades eurent lieu très régulièrement chaque année, pendant les quelques jours qui précèdent le Carême et que nous désignons sous le nom de « Jours gras ».

---

(1) François Ier était cependant, pour son compte personnel, loin d'être ennemi des mascarades. Il se plaisait à faire venir des baladins et se divertissait fort de toutes leurs sottises :

« 1538. — A six joueurs de farces et moralitez en dons et faveurs des plaisirs, des récréations et passe temps qu'ilz ont fait au dit seigneur, à jouer nouvelles farces et comédies de matières joyeuses durant le séjour qu'il a faict à Villiers Costerets, 46 livres. » (*Comptes des dépenses de François Ier*.)

Un peu plus tard, en février 1539, l'année même où il rendait son ordonnance contre les mascarades, nous voyons le roi de France payer à son argentier une somme importante pour un travestissement :

« A Nicolas de Troies, argentier du Roy pour le payement de toilles d'or et d'argent faulx et draps de soye houppe et boutons d'or faulx et autres étoffes et façons de deux acoustremens de masques, lesquels il se fit faire pour servir au festin des nopces de Monseigneur de Nevers, à prendre sur les deniers de l'espargne. 970 livres 13 sols 5 deniers. »



Vous Fols qui de la teste Incessament Jouez
Qui auez le Cerueau remply de vanitez
Venez et accourez: soyez de cette bande
Perdant honneur et biens. Le monde vous le commande

L'on trouue des Folastres en toute nation
Bien que dessus leur teste ils ne portent Chapron
Ilsse plaisent de grace a sotter et danser
Et comme la ronde boule culbutant bouluerser

Les aultres se complaisent a la gloutonnerie
Reprochans un Chacun es fautes de leur vie
Tirants tous par le nez des lunettes vendans
Resemblant par Folie aux vallureux marchans

Et bien que lon en trouue, quils semblent estre sages
Non obstant les Folies seront leur heritages
Car de dans les sottises ils prennent complaisance
Pourquoy entre les Fols, ils auront preferance.

Au moment des fêtes du Carême-Prenant, Henri III ne craignit pas de jouer un rôle dans les mascarades qui étaient instituées à cette occasion.

Dans le compte des dépenses de ce roi, nous relevons un article relatif à l'année 1580, qui donne la description d'un de ces costumes de mascarade :

Pour 48 aulnes de drap de soye de colleurs couverts d'or et d'argent sçavoir : incarnatin, noir, blanc et orengé pour servir à faire juppe à la matelotte pour le Roy et 5 seigneurs qui accompagnent Sa Majesté à la masquarade faite le jour du Mardi gras 1580, au soir..... 228 livres tournois.

La plus célèbre fête donnée à cette occasion était sans contredit celle



LE JEU DU MASQUE

D'APRÈS UNE GRAVURE DESTINÉE AU JEU DE LA FANTASMAGORIE, XIXe SIÈCLE.

du Carnaval de Venise. Dans une curieuse lettre extraite du journal *le Conservateur*, du mois de septembre 1757, nous en trouvons une description détaillée :

L'ouverture du carnaval se fait ordinairement à la fin de janvier et au plus tard au commencement de février, par une déclaration des chefs du Conseil des Dix qu'on publie à deux des principaux endroits de la ville. C'est alors qu'on peut dire que Venise a changé de face, car on ne saurait comprendre la quantité de personnes masquées qu'on y rencontre, qu'on voit passer tout le long du jour et qui se rendent le soir à la place Saint-Marc, qui est comme le centre des divertissements.

Outre les masques richement parés, l'on y voit des bandes d'arlequins, quelquefois au nombre de cent, avec des trompettes, tambours, guitares, violons, etc..., qui font toutes sortes de contes, postures et ne sont pas chiches de quolibets et de rébus qui font rire la populace.

On voit des polichinelles aussi par bandes, avec des grils, des poêles et autres instruments



LES PREMIERS CONFETTIS PENDANT LES FÊTES DES JOURS GRAS

D'APRÈS UNE SUITE DE GRAVURES CARACTÉRISANT LES DIFFÉRENTS MOIS DE L'ANNÉE, XVIIe SIÈCLE.

de cuisine, des plats, assiettes, des tambours de basque, etc..., qui chantent aux sons d'une harmonie qui n'est rien moins que mélodieuse et qui a pourtant quelque chose de plaisant pour les gens du pays. On voit aussi des paysans et des bergers tous vêtus différemment, avec des chapeaux de fleurs et des houlettes ; des troupes de diables qui chantent d'un ton lugubre et triste et représentent toutes sortes de vices par leurs habits et par les vers qu'ils portent en écriteaux. D'autres imitent ce qu'il y a de ridicule dans la religion des juifs ; d'autres se métamorphosent en ours, en éléphants, en singes, en chiens, et cherchent les figures les plus bizarres que l'imagination peut fournir.

On peut aller partout masqué, excepté dans les églises.

XX. — **De l'emploi des confettis dans les mascarades.**

L'éclat donné aux mascarades a subi des fortunes bien diverses ; ces fêtes, après avoir eu un moment de splendeur à l'époque du second Empire, disparurent complètement à la suite des désastres de 1870.

Depuis quelques années cependant, on semble disposé à revenir à cette coutume, et la fête du bœuf gras, telle qu'elle se pratique encore actuellement, en est un des derniers vestiges.

LES PREMIERS CONFETTIS
SON JETÉ AUX MASQUES PENDANT LES JOURS GRAS, D'APRÈS UNE GRAVURE DE L'ÉCOLE ITALIENNE, XVIe SIÈCLE.

Une des causes qui ont le plus contribué à donner un regain de jeunesse aux divertissements des jours gras est l'emploi des confettis ; cet usage, qui nous vient d'Italie, n'est cependant pas nouveau, car dans une gravure du dix-septième siècle, qui représente les mois de l'année, nous voyons la représentation d'une scène qui ne laisse guère de doute sur l'emploi de ce projectile anodin dès cette époque.

Dans les *Archives curieuses de Cimber et Danjou*, nous rencontrons un passage relatif à cet amusement et il semble qu'au temps de Louis XIII



UN BAL MASQUÉ AU XVIIe SIÈCLE

D'APRÈS UNE GRAVURE DE MARIETTE.

on se plaisait à se jeter, en temps de carnaval, des poignées de son en place de confettis.

« ... et leurs plus grandes débauches, c'estoient le jour de caresme prenant qu'ils mettoient une chemise breneuse avec une bosse devant et derrière, un masque de papier, du son à la main pour jeter à tous venans. » (*La chasse au vieil Grognart dans l'antiquité.*)

Il y a quelques années à peine que le confetti a fait son apparition à Paris, et il a joui, dès son début, de la vogue la plus extraordinaire. Comme pour la plupart des grandes découvertes, son invention est due au plus grand des hasards. Une chronique du *Musée des Familles*, du 1er avril 1896, contient la curieuse anecdote suivante qui indique comment ces petits ronds de papier ont obtenu, chez nous, le droit de cité et sont parvenus à ressusciter l'antique carnaval agonisant.

Les confettis sont de la grosseur d'un trou formé par un emporte-pièce de diamètre égal environ à celui d'un crayon ; les premiers provinrent des cartons perforés employés dans le midi de la France pour donner aux vers à soie les soins de propreté indispensables à leur existence. Mais laissons sur ce sujet la parole à M. E. Muller, qui raconte l'aventure d'une façon fort piquante :

Dans les contrées où l'élevage des vers à soie se fait sur une grande échelle, des gens se trouvent, faisant métier d'opérer, à l'aide d'emporte-pièces, le trouage des feuilles de papier destinées aux magnaneries; et toujours est-il que les déchets de ce travail constituent autant de petites rondelles de papier qu'il a été fait de trous.

Or, il y a quatre ou cinq ans, l'imprésario ou le régisseur d'un des concerts-promenades de Paris, né en pays de vers à soie, eut l'heureuse idée de substituer, pour une nuit de bal, ces déchets de papier aux confettis de plâtre des Italiens. Il s'en fit donc envoyer une certaine quantité de là-bas. Avec cette innocente munition d'un nouveau genre, de folles batailles s'engagèrent, dont on parla, qu'on voulut renouveler... L'ère du confetti français était inaugurée.

Nous empruntons à la même chronique un aperçu tout à fait nouveau sur l'histoire du serpentin. Il ne serait évidemment venu à personne l'idée de fabriquer ces étroits rouleaux, formés d'une interminable bande de papier, dans le but unique de les lancer sur le public. Cette invention est due aussi à une circonstance tout à fait fortuite, et le même auteur raconte comment la géniale invention de Samuel Morse servit à amuser les Parisiens pendant ces jours de saturnales :

Or, un jour d'ébats carnavalesques, vint à passer devant un bureau télégraphique un joyeux cortège. L'un des employés, venu sur la porte pour voir le défilé, tenait à la main un de ces rouleaux, dont il allait garnir son appareil. L'idée folle lui vint de lancer à toute volée sur le char qui passait ce rouleau dont il retenait le bout flottant.

Ce fut le premier serpentin, vibrante banderole dont les descendants ont eu, depuis, le succès que nous savons.

XXI. — Estampes et gravures concernant les masques et les mascarades.

Les divertissements des mascarades ont de tout temps été réservés à la période du Carême Prenant, et c'est grâce à cette circonstance que le mois de février est généralement désigné par une mascarade dans les suites d'estampes destinées à figurer les diverses occupations de chaque mois. C'est à un motif de ce genre que nous sommes redevables de la gravure reproduite un peu plus haut. Elle représente une sorte de



UN ORCHESTRE DE CARNAVAL
D'APRÈS UNE GRAVURE DE CALLOT, XVIIe SIÈCLE.

bal masqué donné dans l'intérieur d'une ferme; au premier plan une femme déguisée en homme danse avec un personnage coiffé d'un haut bonnet d'arlequin et couvert d'un accoutrement bizarre. Cette scène est éclairée par deux flambeaux en forme de torches que tient à la main un polichinelle également masqué. Ce divertissement a comme spectateurs deux jeunes enfants qui, pris de frayeur à la vue de ces êtres étranges, se cachent obstinément le visage dans le tablier de leur mère.

Les vers qui accompagnent cette composition sont un sûr garant de la pureté des sentiments de ceux qui cherchent ainsi une innocente distraction :

Cherche-t-on avec ces flambeaux
Dans nos jeux un noir artifice?
Non, non! La fourbe et la malice
Se couvrent de masques plus beaux.

Un des esprits les plus inventifs et les plus originaux qui se soient jamais rencontrés, Callot, a donné toute une suite de masques et de mascarades exécutée dans le goût italien. Il nous représente, par exemple, deux personnages empanachés qui exécutent une danse, tandis que dans



La Mascarade.

D'APRÈS UN CARTON DU *Nouveau Jeu du Juif*, XVIIIe SIÈCLE.

le lointain un joueur de tambourin, monté sur de longues échasses, est entouré d'une ronde de joyeux danseurs, ou bien encore c'est une femme qui esquisse un pas gracieux au son d'une mandoline, dont un personnage aux vêtements flottants semble tirer les sons les plus mélodieux. C'est au même auteur que nous sommes redevables de cet orchestre burlesque, où un gril accompagne trois instruments à cordes, tandis que la grosse



Promenade des Jours Gras

caisse est formée par un noble cavalier qui frappe sur son ventre à coups redoublés.

Au dix-huitième siècle, nous trouvons la représentation d'une mascarade dans un des compartiments du « Nouveau jeu du Juif » ; un carrosse est conduit par un polichinelle et sur l'un des chevaux, au lieu de postillon, nous voyons une charmante jeune femme qui fume gravement sa pipe en jouant des cymbales ; à côté d'elle se tient un cavalier muni de l'instrument cher à M. Purgon ; sur le toit de la voiture, un pierrot et un arlequin semblent vivre en bonne intelligence. Suivant l'habitude, la légende de cette image contient une morale austère :

Pour s'enrichir on se déguise,
Chacun prend un masque à sa guise,
Malgré l'hiver, en Carnaval,
Que de gens sortent unis du bal.

Au commencement du dix-neuvième siècle, un graveur anonyme s'est plu à composer une petite scène de genre représentant une dispute entre Arlequin et Polichinelle qui veulent se battre en duel.

XXII. — **Énigme sur les masques.**

On a fait sur les masques une énigme qui rappelle les divers services que l'on peut demander à ces visages d'emprunt :

Voulez-vous savoir ma structure ?
Je suis de plus d'une couleur ;
Tantôt d'un More affreux j'imite la noirceur
Tantôt d'un Adonis j'étale la blancheur.
Je sçais, comme il me plaît, copier la Nature,
Soit en beauté, soit en laideur.
Sans recourir aux secrets de Médée,
J'ai le grand art de rajeunir les vieux ;
Mais que mon règne est peu durable !
Malgré tous mes talents, sitôt que le jour luit,
Je parois si déraisonnable,
Que chacun me quitte et me fuit.



AMUSEMENTS DE CARNAVAL
D'APRÈS UNE VIGNETTE DESTINÉE A LA DÉCORATION DES CARTES DE VISITE, XIXe SIÈCLE.

TROISIÈME PARTIE

LA JOUTE

I. — La quintaine au Moyen Age.

Au Moyen Age, le jeu de la joute était connu sous le nom de « quintaine »; il consistait, pour un cavalier armé d'une lance, à frapper au centre du bouclier porté par un mannequin, de façon à faire pivoter sur lui-même le but. Si, dans sa course, le jouteur manquait son coup, le mannequin se désarticulait et venait tomber sur le cavalier maladroit, pour le plus grand bonheur de la foule qui contemplait ce spectacle.

Dans le roman de *Berthe aux grands pieds*, chapitre CVIII, on trouve la description de ce genre d'exercice :

Quintaine font drecier en un bel pré fleuri
Dix Naymes et li autre chascuns d'els y feri
Des novians chevaliers nus ne s'en ralenti.

II. — Les joutes sur l'eau.

Ces joutes ont été pratiquées également sur l'eau et, dans certaines provinces, c'était une sorte de redevance que le manant devait à son seigneur au moment de son mariage; il devait fournir une course en public, soit à cheval, soit en bateau, et dans ce dernier cas il était vêtu simplement d'une chemise, en prévision du bain forcé auquel il ne pouvait guère échapper.

Dans un curieux chapitre du livre de M. Jusserand, sur les sports et jeux d'exercice, nous trouvons une citation relative à ce genre d'amusement :

Et sont tenus mes hommes vavasseurs (petits vassaux), c'est assavoir ceux qui se marient, de jouter sur bêtes chevalines et férir au poteau, chacun d'une lance d'aulne plein poing, par la poignée, tant qu'ils aient chacun une lance rompue ou qu'ils soient chus à terre, et chacun qui choira en doit pour ce 18 res (mesures rases) d'avoine, et sont ces choses appelées quintaines. (Quatorzième siècle.)

Yceux vavasseurs doivent toutes fois que eux ou leur fils aîné se marie, jouter en la rivière de Rille, trois coups d'une lance à un pieu ...et doivent être en un bateau lequel l'on mène à quatre hommes aval ladite rivière. (Quinzième siècle.)

Item les devoirs de quintaine sur l'eau que doivent audit sire (de la Gacilly) les nouveaux

Ils prouoquent auſſi l'un l'autre deſſus l'eau,
Et tiennent des tournois en galere et bateau.

LES JOUTES SUR L'EAU, D'APRÈS UNE GRAVURE SUR CUIVRE DU XVI[e] SIÈCLE.

mariés.... est que chaque nouveau marié doit un bois de quintaine. Il doit rompre son bois par trois fois ou, à défaut, payer au seigneur sept sols et six deniers d'amende. (Seizième siècle.)

(*Les deux premiers textes dans Godefroy ; le troisième dans Boislisle : Généalogie de la maison de Talhouët, Paris*, 1869, *in-quarto, p.* 225. *Aveu du* 9 *mars* 1513.)

III. — Le jeu de l'oyson au dix-septième siècle.

Au dix-septième siècle, à l'occasion des grandes fêtes, on donna sur la Seine des joutes accompagnées du jeu de l'oyson. Victor Fournel, dans son livre des *Rues du vieux Paris*, page 196, en a donné la curieuse description suivante :

On voyait paraître sur la Seine d'abord plusieurs petites barques montées par des hommes vêtus d'une simple toile mince sur leur corps nu. Après avoir débuté par un jeu où l'on tâchait de se faire tomber dans la rivière, avec de longues perches, ceux qui devaient prendre part au tir à l'arc montaient dans leur bateau fixé en pleine Seine. Près de la poupe passait un câble, tendu d'une rive à l'autre à l'aide d'une machine qui permettait de le serrer ou de le détendre instantanément, et au milieu de ce câble, un peu au-dessus du bateau, une oie vive était suspendue par le pied. Chacun des combattants se précipitait sur la bête et s'efforçait de lui arracher la tête à belles dents.

Mais on lâchait le câble, ce qui, aux risées des spectateurs, les faisait tomber en foule dans l'eau où ils étaient recueillis par les barques. Le vainqueur emportait l'oie en triomphe.

IV. — Les joutes, d'après les mémoires de Pierre de l'Estoile.

Les joutes sur l'eau ont donné lieu à de grands déploiements de décoration. Dans ses *Mémoires,* Pierre de l'Estoile donne la description d'une sorte de cavalcade nautique que le cardinal de Bourbon avait fait établir pour distraire le roi :

C'était une sorte d'immense char flottant qui devait être traîné par toute une tribu de chevaux marins, tritons, baleines, sirènes, saumons, dauphins et autres monstres marins. Cette sorte de cartonnage était portée par des barques où étaient dissimulés des rameurs et des musiciens. L'affaire fut malheureusement mal combinée et le roi ayant attendu aux Tuileries, depuis quatre heures jusqu'à sept heures du soir, le passage de cette mascarade, rentra dans son palais fort dépité en déclarant qu'il voyait bien que c'étaient des bêtes qui commandaient d'autres bêtes.

Le jeu de l'oyson, qui accompagnait les joutes sur l'eau, était une sorte d'exercice d'adresse qui demandait, de la part de ceux qui voulaient s'y livrer, une bonne mâchoire et un manque complet de délicatesse.

Pierre de l'Estoile raconte au sujet de ce jeu qu'un jour où avait lieu cette course, la présence de M. le Dauphin excita tellement les joueurs que ce jeu dura beaucoup moins que de coutume ; deux emportèrent les pieds de l'oie et le troisième eut le corps, et, comme c'est le morceau auquel le triomphe est attaché, le combat cessa.



Nestimez pas que sans raison
Lon face estat de lexercice
Qui vous monstre a tirer loyson
Puisque cest vn noble delice

Le Roy auec toutte sa cour
Lont honnoré de leur presence
Et je croy que toutte la france
Pour le voir sy trouua ce jour

La lon voyoit les mariniers
Dans vne contenance altiere
Se renuerser dans la riuiere
Ainsy que de braues guerriers

Lon y voyoit pareillement
Des hommes seruans de nacelle
Porter la dame et la pucelle.
Pour passer lhumide element.

V. — Le jeu du pont.

On peut faire rentrer aussi dans la joute, le jeu du pont, qui a été pratiqué à Pise pendant le Moyen Age, et qui, pour être moins barbare, n'en semblerait pas moins contraire aux mœurs actuelles.

Ce jeu était, autrefois, célébré tous les trois ans, à Pise, en commémoration d'un exploit accompli par une Jeanne Hachette italienne ; vers l'an 1000, Chinzica Ghismondi s'étant mise à la tête du peuple parvint à repousser les Sarrasins, qui étaient venus de Sardaigne et s'apprêtaient



LE JEU DU PONT A PISE, AU XVI[e] SIÈCLE

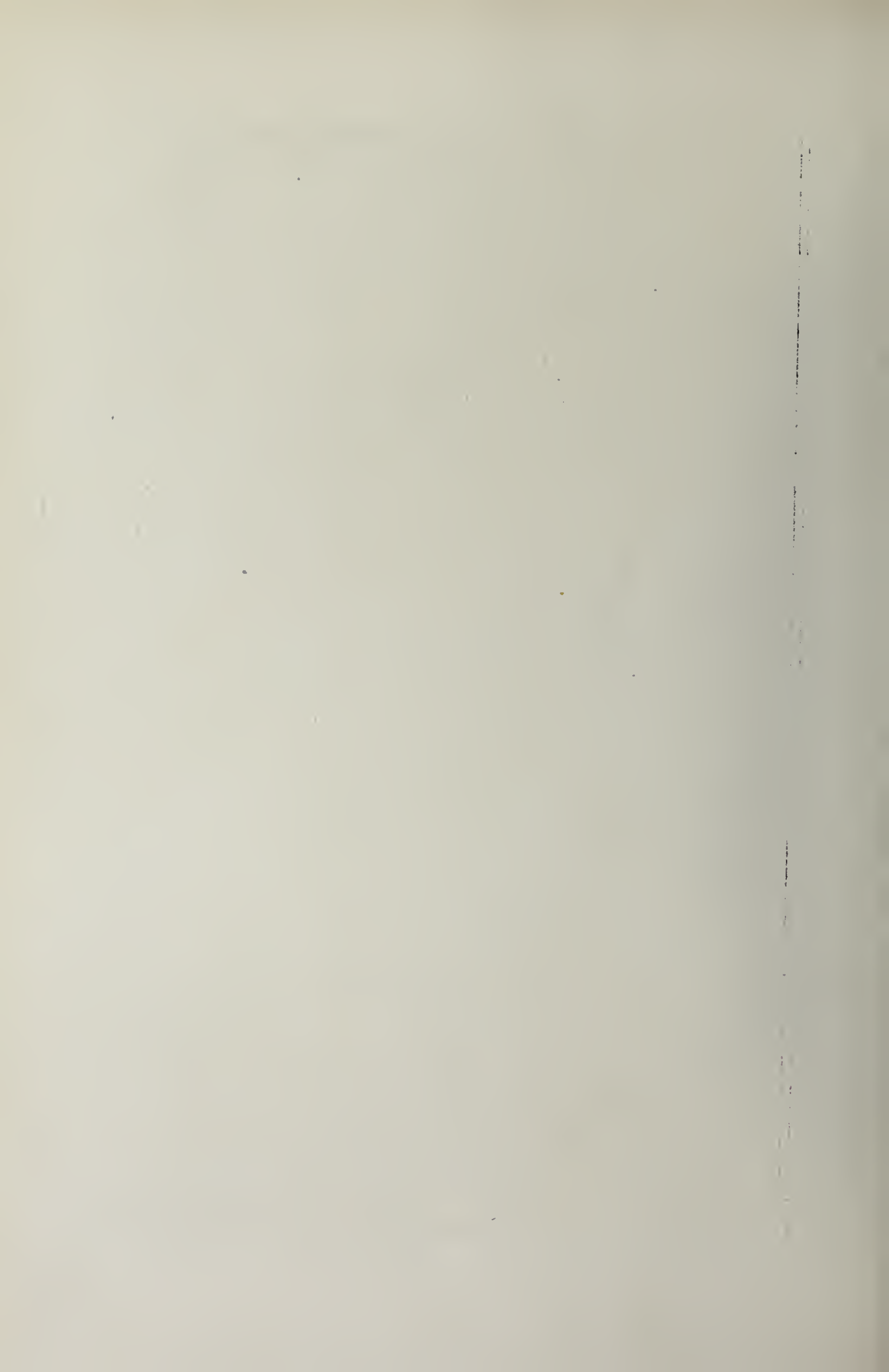
à envahir la ville en l'absence des citoyens armés qui se trouvaient alors éloignés de Pise.

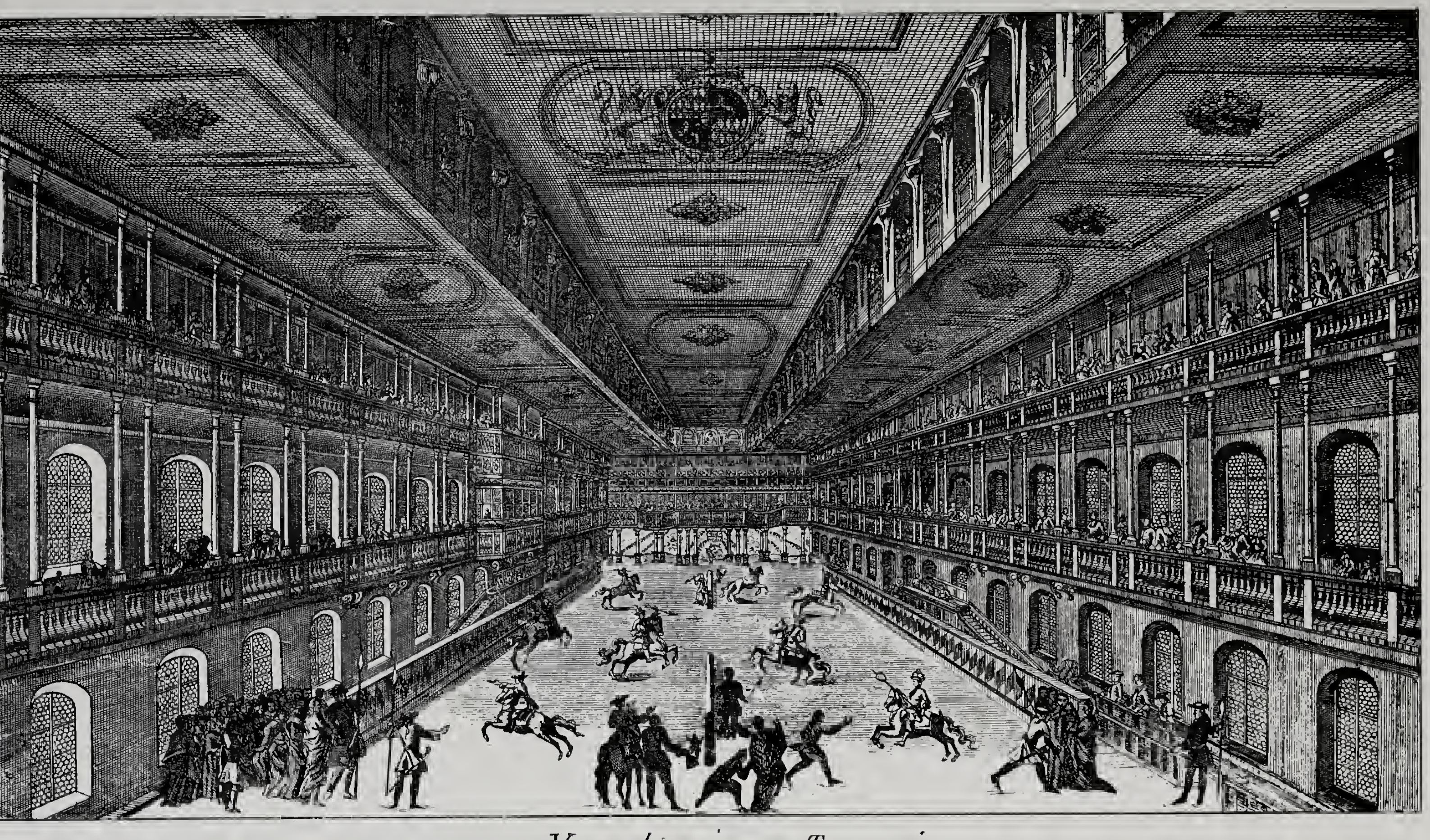
Ce jeu représente la lutte des deux quartiers de la ville, séparés par l'Arno, dont les habitants, en cette occasion, se mesuraient l'un contre l'autre. Chacune des armées comprenait environ 3000 hommes, divisés en 6 compagnies.

Un auteur, M. Valéry, qui a étudié l'histoire de Pise, s'exprime en ces termes sur cette coutume dont on ne saurait retrouver nulle part ailleurs l'équivalent :



LE JEU DU PONT A PISE, XVIIIe SIÈCLE





Vue des jeux Tournois.

Telle était souvent l'ardeur de la mêlée, que parfois elle devenait sanglante bien que l'espèce de bouclier pointu d'un côté et rond de l'autre, dont on se servait pour attaquer et pour se défendre ne fût que de bois, et que les champions fussent revêtus de pied en cap d'armures de fer.

Dans la gravure que nous reproduisons, on voit de chaque côté de l'Arno les deux armées en présence; elles ont leur étendard, leur musique qui joue des marches entraînantes et sont conduites par des chefs valeureux qui, tout comme dans une guerre véritable, prétendent mener leurs soldats à la gloire.

Dans cette nouvelle espèce de joute, le lieu de combat est un pont assez étroit, sans aucune balustrade, et les soldats qui ont le dessous sont impitoyablement jetés à l'eau. Au-dessous du pont, sur l'Arno, voguent de légères gondoles portant les couleurs de chaque armée; elles sont montées par des auxiliaires qui repêchent ceux qui ont pris ce bain intempestif et les ramènent au rivage pour leur permettre de recommencer la lutte.

Dans un opuscule publié à Florence, en 1785, nous trouvons des détails circonstanciés sur la fête du jeu du pont, qui fut célébrée à Pise au mois de mai de cette même année :

Ce jeu, importé en Toscane par Pélops, roi des Grecs, était célébré plus tard en l'honneur de la mémoire de Béatrice, grande princesse de Bavière et de Toscane, qui, de son vivant, l'avait rétabli avec une nouvelle splendeur.

Ce jeu a lieu sur le pont de l'Arno qui divise la ville en deux parties égales, la partie Sud et la partie Nord, et consiste en une lutte entre les habitants des deux rives, sur ce pont même qu'il s'agit de disputer et de conquérir.

Chaque armée est divisée en six divisions avec bannières portant des symboles de force (lions, dragons, dauphins, etc.). L'armée du Sud, appelée armée de Saint-Antoine, porte les couleurs rose, blanc et jaune, blanc et vert, jaune et bleu, blanc et rouge et noir. blanc et noir.

L'armée du Nord, appelée armée de Sainte-Marie, porte les couleurs blanc et bleu ciel, vert, orange et blanc, rouge et noir, blanc, bleu et pêche, jaune et noir, blanc et rouge.

Les officiers de chaque armée sont : un commandant en chef, deux aides de camp, un major et quatre capitaines, plus quatre porte-étendard. Le nombre des officiers subalternes est variable ; en général, il y a environ 500 combattants de chaque côté.

Pendant le jeu, les capitaines se placent sur le parapet du pont pour diriger le combat. Les combattants sont divisés en trois groupes : soldats de première ligne, soldats de seconde ligne et aides. Ces derniers accompagnent les soldats de première ligne pour les aider et les secourir.

Tous ces combattants, formés des quatre compagnies à 50 hommes, s'avancent sur le pont et la lutte consiste à refouler l'ennemi et à faire autant de prisonniers que possible, qui sont cueillis par les aides et ramenés en arrière. Les deux autres sections de 60 hommes chacune servent de renfort et sont placées en arrière.

L'armement consiste en une armure en fer (casque à visière, cuirasse, jambières, gantelets) et en un bouclier.

Le défi est lancé par le parti qui avait été vaincu précédemment et publié sur le pont même au son des trompettes et tambours.



LA JOUTE SUR L'EAU ET LE JEU DE L'OYSON

D'APRÈS UN CALENDRIER ILLUSTRÉ DE L'ANNÉE 1700.

COLLECTION HENNIN, CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

Le même auteur nous donne le programme de la fête, dont tous les détails étaient réglés comme pour une parade militaire :

Le matin, tous les joueurs s'assembleront sur la place du pont, sans armes, et se dirigeront en cortège vers la place du Dôme où sont installés leurs campements et deux magnifiques pavillons pour les officiers.
Déjeuner à midi et ensuite ralliement aux quartiers de combat.

Enfin, nous trouvons encore, dans ce document, les renseignements sur les uniformes qui étaient portés par chacun des combattants :

Les officiers du Sud en uniforme blanc et vert.
Les troupes du Sud en uniforme brodé d'or.
Les officiers du Nord en uniforme blanc et rouge.
Les troupes du Nord en uniforme brodé d'argent.

La lutte, considérée comme exercice de tournoi, a joui de la plus grande faveur parmi les chevaliers du Moyen Age ; ces exercices n'étaient pas toujours sans danger, et un des exemples les plus frappants que l'on puisse citer est le terrible assaut dans lequel Henri II trouva la mort alors qu'il luttait contre Montgomery.

Une curieuse gravure sur bois représente ce tournoi ; on aperçoit à un balcon, la reine accompagnée du cardinal de Lorraine et des principaux seigneurs de la cour. Dans la lice, Henri II, qui vient de rompre une dernière lance avec Montgomery, porte encore, sous la visière de son casque, l'éclat de bois qui vient de lui faire une blessure mortelle. De chaque côté des hérauts d'armes embouchent la trompette pour marquer la fin du combat.

VI. — **La joute, d'après Stella.**

Dans leurs jeux, les enfants ont voulu imiter ces luttes auxquelles ils voyaient leurs parents se livrer ; c'est probablement un tournoi en miniature que Stella a voulu nous représenter dans le jeu de la joute, tel qu'il est figuré dans la gravure que nous reproduisons.

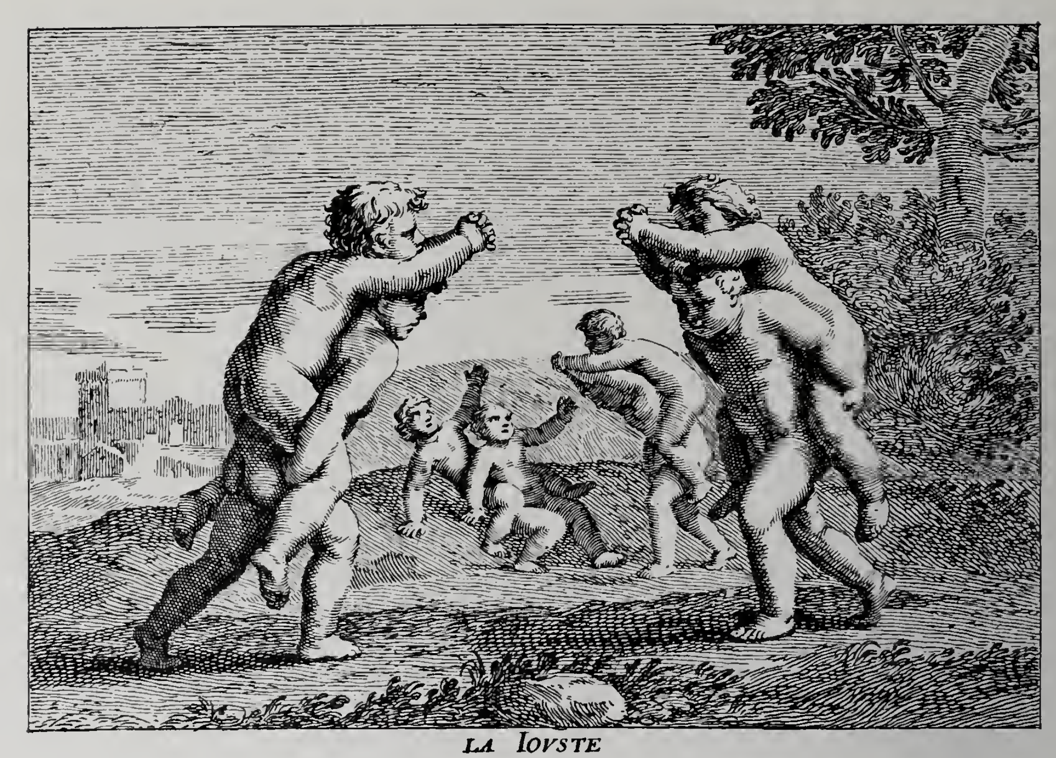
Parmi les quatre joueurs, deux font l'office de cheval, tandis que leurs camarades, remplissant le rôle de cavalier, sont grimpés sur leur dos. Les deux combattants joignant leurs mains s'élancent l'un contre l'autre, et la victoire revient à celui des deux groupes qui a su se tenir avec assez de fermeté pour soutenir le choc de son adversaire, et d'un nouvel élan l'envoyer ensuite rouler dans la poussière.

Stella ne paraît pas tenir en bien haute estime cette sorte de lutte, car elle fait suivre sa composition des quelques vers suivants :

Que ces jousteurs ainsy montez
Seront ou vainqueurs ou domptez,
C'est chose indubitable
Bien que le party soit égal ;
Mais quel est le plus raisonnable
Du chevalier ou du cheval ?



Le Tournoy ou le Roy Henry ii. fut blesé a mort le dernier le Juin. 1559.



LA IOVSTE

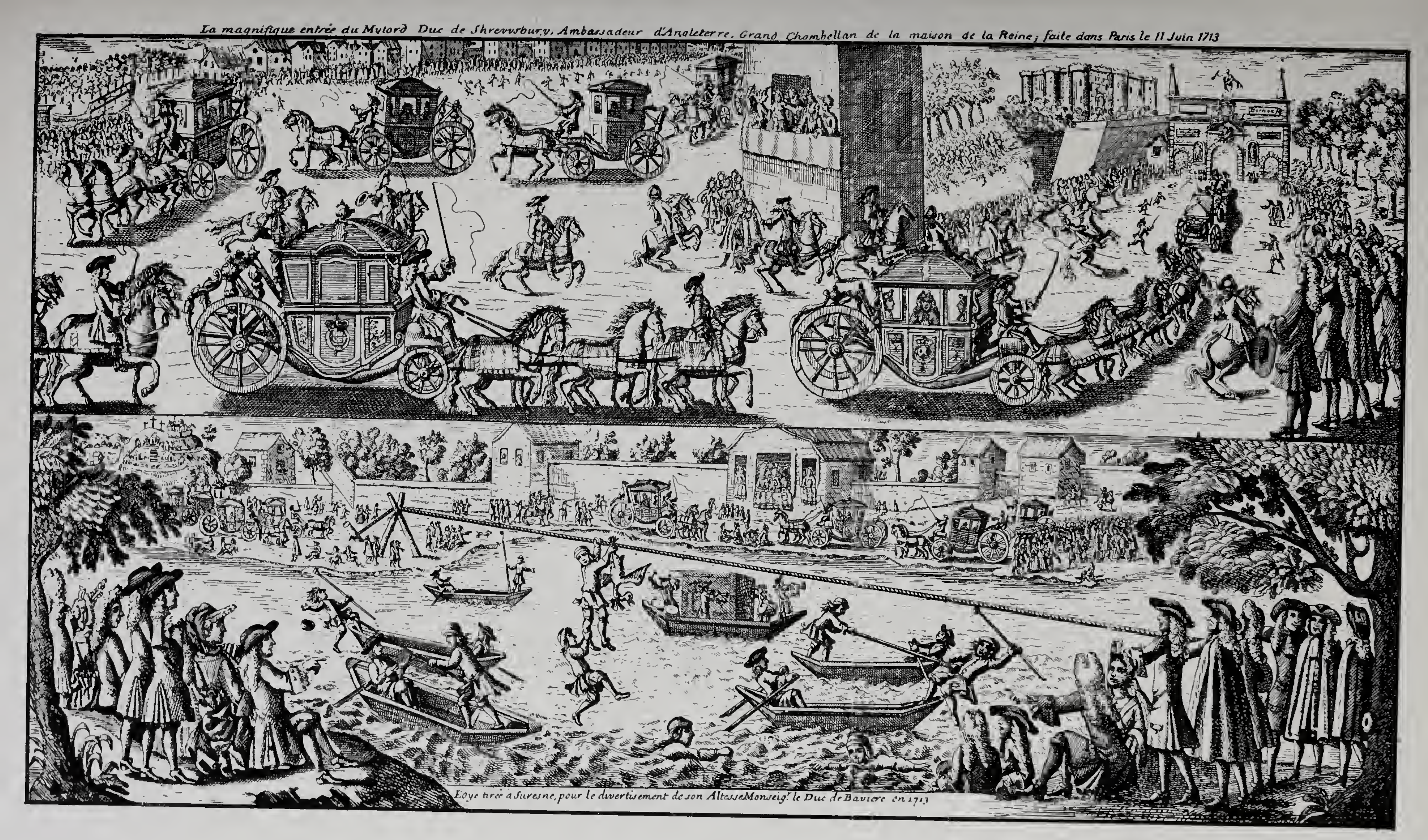
D'APRÈS UNE COMPOSITION DE CLAUDINE BOUZONNET STELLA, XVIIe SIÈCLE.

VII. — Les joutes sur les rivières au dix-neuvième siècle, dans les fêtes foraines.

Ce genre d'exercice a été fort en honneur à la fin du dix-huitième siècle, et il était probablement considéré comme plus démocratique que l'ancien jeu de l'oie. Dans une fête qui fut donnée le 18 juillet 1790, sur la Seine, près du Pont-Neuf, en mémoire de la Fédération générale, on voit de nombreux bateaux portant des jouteurs qui cherchent à se précipiter dans le fleuve. Les quais sont couverts d'une foule compacte qui occupe gaîment ses loisirs en dansant et en chantant.

Dans la première moitié du dix-neuvième siècle, on a recommencé ces exercices nautiques sur le bassin de la Villette et, dans une lithographie qui remonte à l'époque de 1830, on voit que ce divertissement méritait encore la faveur du public.

A cette époque, la Villette ne ressemblait en rien au quartier commerçant et industriel que nous connaissons aujourd'hui. Les bords du bassin étaient garnis de plusieurs rangées d'arbres sous lesquels se tenait une fête foraine où était érigé le traditionnel mât de cocagne. Tout au fond se dressait le bâtiment connu sous le nom de rotonde de la Villette, employé actuellement pour les Magasins généraux.



LES JOUTES SUR L'EAU ET LE JEU DE L'OIE

D'APRÈS UN CALENDRIER ILLUSTRÉ DE L'ANNÉE 1713.

COLLECTION HENNIN, CABINET DES ESTAMPES DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

Parmi les divertissements modernes, c'est la joute qui rappelle le mieux les luttes athlétiques. Ce cercle de spectateurs, rangés en amphithéâtre, ces deux barques qui s'avancent sous l'effort des rames, portant chacune un brave fièrement appuyé sur sa lance, qu'il met en arrêt pour renverser son adversaire, tout cela a je ne sais quoi des mœurs antiques, qui fait songer aux descriptions d'Homère et de Virgile, et au temps où la force physique était mise au rang des vertus morales.

VIII. — La joute automatique, jouet inventé par Linard.

Le 28 mai 1832, un certain Linard avait pris un brevet pour un jeu minuscule de la joute. L'invention consistait en une sorte d'appareil auquel une manivelle donnait un mouvement simultané de va-et-vient.



JOUTES ET FÊTES NAUTIQUES DONNÉES EN 1830 SUR LE BASSIN DE LA VILLETTE
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE VICTOR ADAM.

Deux lutteurs, armés chacun d'une cuirasse et d'une lance, étaient placés sur une plate-forme et, par suite du mouvement alternatif imprimé à l'appareil, ils se portaient de vigoureux coups de lance au moment où ils venaient à se rencontrer; le vaincu tombait alors sur un matelas, pour la plus grande joie de la société. Cette invention était destinée à remplacer la joute sur l'eau et à être exhibée dans les cirques et dans les théâtres; elle ne semble pas avoir eu grand succès, car on n'en trouve mention dans aucun des mémoires de cette époque.



Prieur inv. S. del. — Berthault sculp.

FÊTE EXÉCUTÉE EN MÉMOIRE DE LA FÉDÉRATION GÉNÉRALE : JOUTE SUR L'EAU

le 18 Juillet 1790

QUATRIÈME PARTIE

MAT DE COCAGNE

I. — De l'utilité de cet exercice de gymnastique.

De tous les exercices de gymnastique, l'art de grimper est un de ceux qui contribuent le plus à développer la force et l'adresse corporelle et par suite à entretenir la santé.

Un médecin du commencement du dix-neuvième siècle, M. Franck,



DIVERTISSEMENTS FORAINS SUR LA PLACE DU DONJON DE VINCENNES

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE VICTOR ADAM, 1830.

déclarait que la nature paraît avoir enseigné à l'homme cet exercice en lui faisant chercher sa nourriture sur des arbres fruitiers très élevés.

Dans le monde primitif, l'art de grimper a été une des premières nécessités que l'homme ait ressenties, car c'est sur les plus hautes branches des arbres qu'il allait chercher un refuge quand il se sentait poursuivi par quelque animal nuisible. Le même auteur fait observer que cet art familiarise l'homme avec le danger, en lui apprenant à connaître l'équi-

LE MÂT DE COCAGNE



libre de son corps. L'homme des champs, aussi bien que l'habitant des villages, a besoin de cet exercice, et un soldat qui ne saurait montrer son adresse dans des circonstances difficiles deviendrait un contingent inutile, et par suite indigne de faire partie d'un corps de troupe.

II. — De l'art de grimper, chez les Romains.

Chez les Romains, on apprenait aux adolescents à monter aux arbres, et nous avons sur ce sujet le témoignage de Nonnus (*Dionysius*, XII, 188).



LE MAT DE COCAGNE A LA FÊTE PATRONALE DE SAINT-MANDÉ
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE VICTOR ADAM, 1830.

Cet auteur, parlant de ce genre d'exercice, déclare qu'il convient à la souplesse et à l'agilité des enfants, à propos de « Cissos qui jadis, dans les jeux de son enfance, gagnait à l'aide de ses pieds, qui les enroulent, les sommets des plus grands arbres ».

III. — Le mât de cocagne de la rue aux Oües en 1425.

On a appliqué, au Moyen Age, l'art de grimper à un jeu populaire qui est connu sous le nom de mât de cocagne. La première fois qu'il en est question à Paris, c'est en 1425, sous la domination anglaise, ce qui n'empêchait pas le peuple de rechercher ce divertissement. Voici ce que

raconte sur ce sujet un bourgeois de Paris qui écrivait son journal au temps du roi Charles VII :

Le jour de Saint-Leu et Saint-Gilles, qui fut au samedy premier jour de septembre, proposèrent aucuns de la paroisse faire un esbattement nouvel, et le firent; et fut tel ledit esbattement. Ils prirent une perche bien longue de six toises ou près et la fichèrent en terre et au droit bout de haut mirent un pannier et dedans une grasse oüe (oie) et six blancs, et oignirent très bien la perche, et puis fut crié que qui pourrait aller querre (quérir) la dite oüe en rampant contre mont sans aide, la perche et pannier il auroit l'oüe et les six blancs; mais oncques nul, tant sceut-il bien gripper n'y pot avenir. Mais au soir, un jeune varlet qui avoit grippé (grimpé) le plus hault ot l'oüe, non pas le pannier ne les six blancs, ne la perche, et fut fait ce droit devant Quinquenpoit, en la rue aux Oües. (Cette rue est appelée aujourd'hui la rue aux Ours.)

IV. — De la manière d'opérer l'ascension des mâts de cocagne.

Dans le *Traité de gymnastique de la Jeunesse*, qui a paru en 1803, on



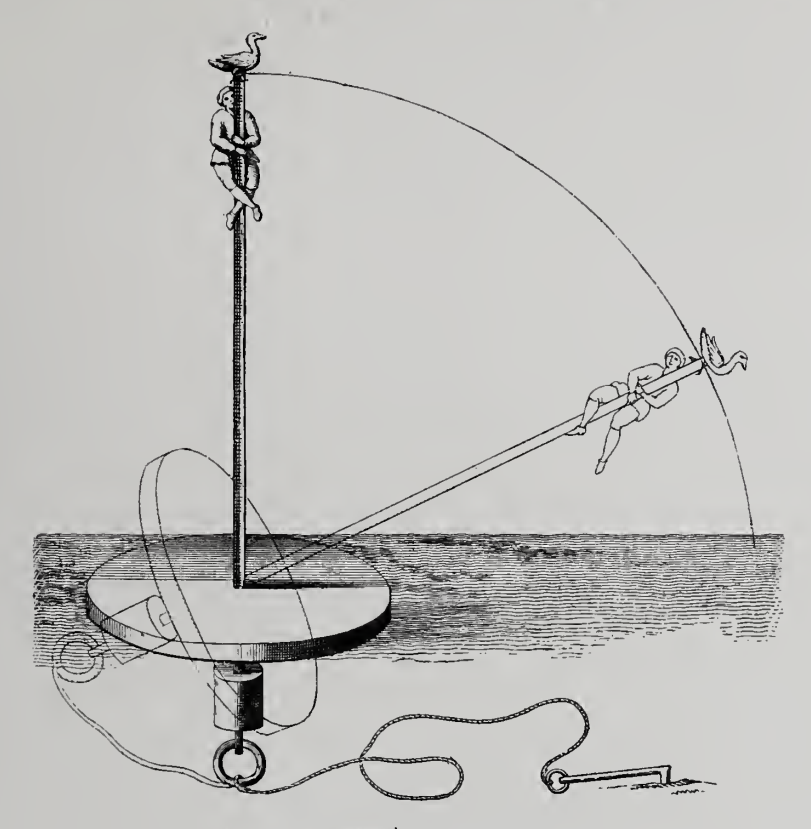
LA FÊTE DE SAINT-JEAN, A SCEAUX
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE VICTOR ADAM, 1830.

trouve quelques conseils pratiques pour ceux qui veulent se livrer à cette ascension périlleuse.

L'ascension du mât de cocagne est rendue difficile parce qu'il est glissant, et ne peut être embrassé des mains. On n'a pas besoin d'expliquer la manière dont il faut y grimper, parce

qu'il est connu dans toute l'Europe, où l'on s'en sert dans les fêtes publiques : on peut grimper sans aucun danger au haut d'un tel mât, parce que celui qui est sujet aux vertiges ne montera pas trop haut; et, dans le cas que ses forces l'abandonnent, il ne se jettera pas à terre, mais se laissera glisser le long du mât.

Dans les fêtes publiques, on s'est plu encore à augmenter les difficultés de cette aventureuse gymnastique, en enduisant le mât de cire ou de savon, pour que la surface en soit plus glissante ; on attache à son extrémité, et un peu au-dessous, les objets qui forment les prix supérieurs ; à un pied plus bas, on attache encore un autre objet, mais de beaucoup moindre valeur. C'est là que les joueurs doivent aller chercher les prix : ils se débarrassent de leur habit, embrassent le mât avec



NOUVELLE MANIÈRE DE TIRER L'OIE
D'APRÈS LE RECUEIL DES MACHINES APPROUVÉES PAR L'ACADÉMIE DES SCIENCES, 1733.

les bras et les genoux, grimpent de leur mieux, font des efforts inouïs, et, après être parvenus à une certaine hauteur, glissent et descendent avec la plus grande rapidité. Des vêtements légèrement enduits de craie, ou de toute autre matière absorbante, les aideraient à combattre le poli et le glissant de la cire, mais la force, l'habitude et le courage sont les seuls moyens de réussir au mât de cocagne.

Au dix-huitième siècle, dans le *Recueil des machines approuvées par l'Académie des Sciences* (tome VI, page 145), on trouve la curieuse description d'un nouveau mât de cocagne proposé par un inventeur, à la date de 1733, qui avait eu l'idée assez extraordinaire d'installer cette perche glissante sur une bouée, dans une rivière ou dans un étang :

Cette invention qui n'est que de pur plaisir, dit-il, est une manière de tirer l'oye. Sur un plateau en bois, on élève perpendiculairement un mât en haut duquel est attachée l'oye; au dessous de ce plateau est un poids dont la pesanteur, quoique dans l'eau, doit l'emporter sur celle du mât, afin qu'il ne se renverse pas; ce poids est pareillement fixé au centre et porte un anneau avec un cordage qui tient à un point fixe pratiqué dans le fond, afin de retenir la machine dans le même endroit de la rivière. Cette construction est telle, qu'un homme ne sçauroit parvenir jusqu'à l'oye. si en montant il ne se tient pas exactement en équilibre; sinon pour lors le mât sortant aussi d'équilibre, il se renverse par le poids de l'homme et le jette dans l'eau. L'homme ayant quitté prise en tombant, le mât et le plateau se relèvent tant à cause de la pesanteur du poids qui est dans l'eau que par la pesanteur du plateau. On rendra la chose d'autant plus difficile que l'oye sera plus élevée, et même il pourroit être à une hauteur qui fût telle qu'il seroit impossible d'y parvenir sans tomber. Il faudra donc fixer l'oye à une hauteur moyenne.

CINQUIÈME PARTIE

LA BALANÇOIRE

I. — Définition de ce jeu.

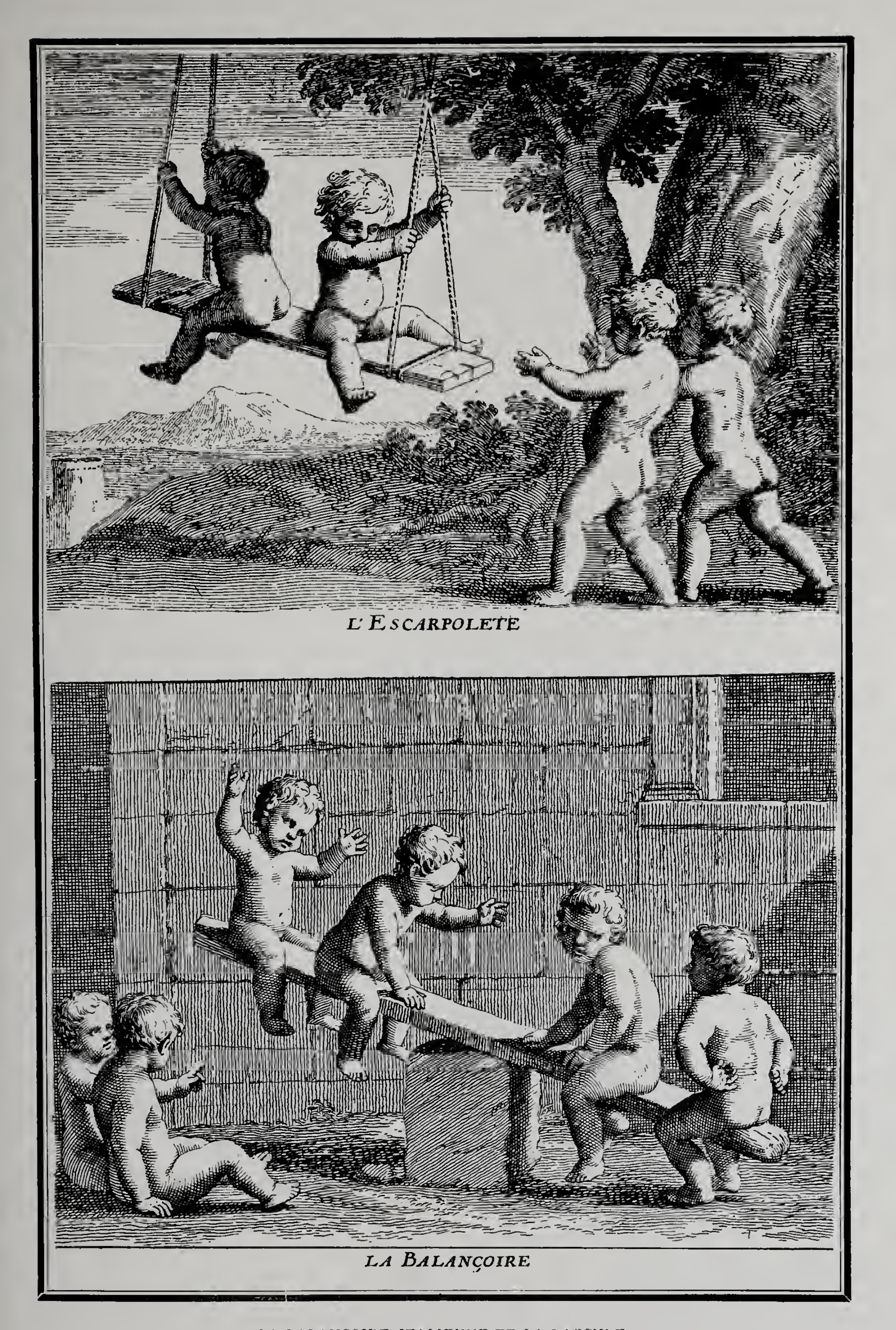
Le jeu de la balançoire consiste en une planche ou en un siège suspendu soutenu de chaque côté par deux cordes solides bien attachées à des branches d'arbre ou à quelque autre corps élevé ; on donne un fort mouvement à la balançoire, qui s'élève et s'abaisse en avant et en arrière, alternativement, et devient ainsi une sorte d'exercice qui, pris avec modération, peut être salutaire.

II. — La balançoire chez les Grecs.

On peut dire de ce jeu qu'il est aussi vieux que le monde, et il serait bien téméraire de vouloir assigner à son origine une époque exacte.

Un auteur qui s'est beaucoup occupé de ces questions, M. Becq de Fouquières, dit en effet :

La balançoire est un des instruments de divertissement qui ont existé de toute antiquité; la mère qui, la première devant sa hutte de feuillage, suspendit aux branches d'un arbre le berceau de son nouveau-né, se trouva en même temps inventer la balançoire.



LA BALANÇOIRE ITALIENNE ET LA BASCULE

D'APRÈS LES COMPOSITIONS DE CLAUDINE BOUZONNET STELLA, XVII[e] SIÈCLE.

Les Athéniens avaient institué une fête appelée *les Balançoires*, et on s'accorde à croire qu'elle était célébrée en l'honneur d'Erigone qui s'était pendue par amour filial : suivant la légende, on se livrait aux plaisirs de l'escarpolette en souvenir du corps de la sœur de Pénélope balancé par les vents et en mémoire de ses courses errantes.



LA BALANÇOIRE DANS L'ANTIQUITÉ
D'APRÈS UN VASE PEINT PUBLIÉ PAR MILLIGEN.

Tout en se balançant, on modulait une chanson consacrée qu'on appelait *la Vagabonde*, au dire d'Athénée.

Plutarque, parlant de l'âge où l'on n'a plus assez de forces pour manier les haltères, pour lancer le disque, dit que les vieillards de son temps savent encore faire prendre à leur corps quelque exercice salutaire en se livrant à des promenades, au jeu de la balle et aux plaisirs de la balançoire, ce qui est pour eux une distraction et non une fatigue.

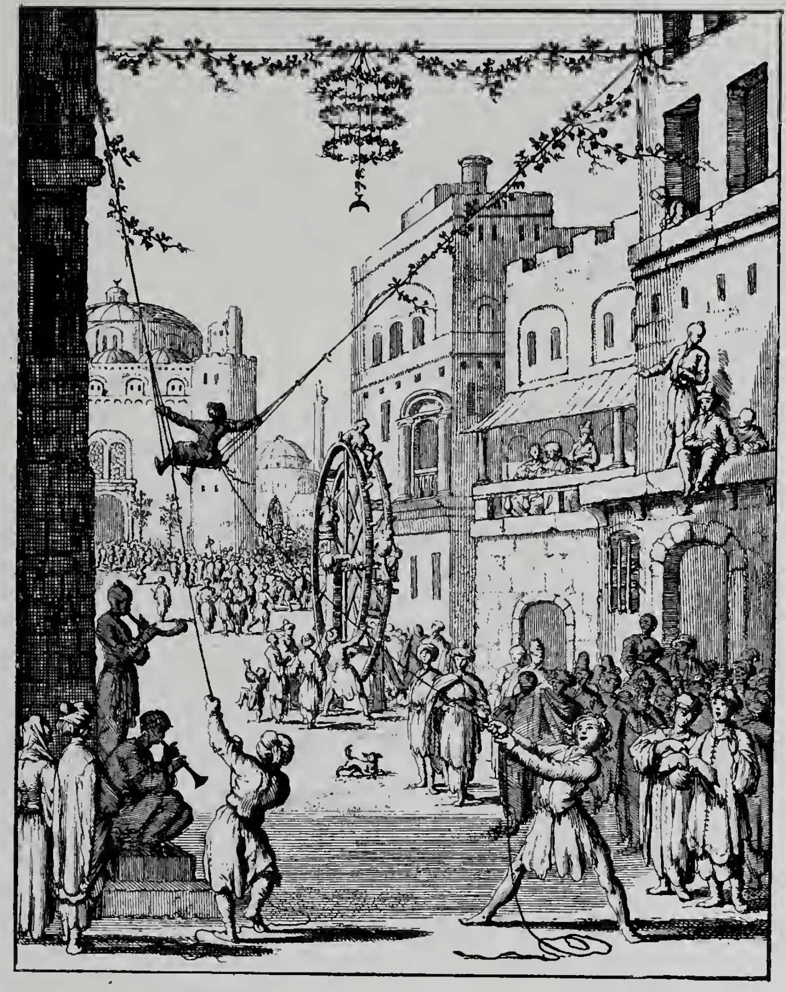
III. — Le jeu du « brandillement » au seizième siècle.

Nous ne saurions présenter une meilleure explication de ce jeu que celle qui est donnée tout au long dans le voyage de M. de Villamont, livre III, page 246.

Cet auteur désigne le jeu de la balançoire sous le nom de « brandillement » :

..... Reste maintenant à racompter les brandillemens desquels ils usent en leurs plus grandes fêtes comme à Paques, où ils n'ont rien de plus exquis que de se brandiller, qui est une chose merveilleuse tant ils s'élancent haut en l'air. Ils font eslever une potence fort haute avec deux pilliers à laquelle ils attachent deux cordes esloignées l'une de l'autre d'environ

deux pieds, attachées à deux anneaux de bois, afin que les cordes obéissent mieux : les deux extrémitez des cordes d'embas sont attachées à une planche faite comme une petite selle liée



LE JEU DU BRANDILLEMENT CHEZ LES TURCS AU XVIe SIÈCLE

par les quatre coings, dessus laquelle le brandilleur est debout, et en se repliant soy mesme se donne tel bransle, sans estre poussé qu'il va aussy haut que la potence estant debout sur la planche et se tenant des deux mains aux cordes qui sont à costé de luy : estant presque incroyable tant il s'eslance haut et en avant et en arrière, la potence ayant bien douze toises de hauteur : et quand il est lassé, il se sied sur la planche.

IV. — **Le zéphir.**

Il y a différentes variétés du jeu de la balançoire, et la forme la plus primitive est sans contredit celle que certains auteurs ont appelée le *zéphir*.

Rien de simple comme la manière de se livrer à cet exercice ; on

choisit un arbre aux branches flexibles, un saule ou bien encore un noisetier aux tiges solides, et, après s'être suspendu à une des branches, on laisse aller son corps jusqu'à ce que le mouvement cesse.

La balançoire est la réalisation d'une loi physique et présente les rapports les plus directs avec la doctrine des oscillations ou la théorie du



La Balançoire.

pendule ; les vibrations sont produites par l'effort que fait le corps suspendu pour tomber. Le mouvement d'oscillation est produit par la puissance ascensionnelle que lui donne la vitesse acquise pendant le temps de la descente, et qui, n'était la résistance de l'air, lui permettrait de remonter à une distance égale à celle franchie pour la descente. Le mouvement d'oscillation est naturellement proportionné à la longueur de la corde et au poids de la personne placée sur la planchette : un enfant, avec un effort moindre, arrivera à une hauteur beaucoup plus considérable qu'une personne d'un poids plus respectable.

V. — Différentes formes de balançoires, d'après des gravures des dix-septième et dix-huitième siècles.

Au dix-septième siècle, nous voyons dans la suite des jeux composée par Stella, une balançoire fixée aux branches d'un arbre et sur laquelle deux mignons bambins ont pris place. Cette balançoire agreste a inspiré



L'AIR

Voiant cette beautè dessus l'escarpolette | Pouroit on s'empecher de luy conter fleurette
Se promemener dans lair auec tant dagrement | Mais ce seroit autant d'emportè par le vent

des moralistes qui ont voulu voir dans ce genre de divertissement une image de la vie :

Avec de la présomption
Des arbres on atteint le faîte,
Mais le trop d'élévation
A fait tourner plus d'une tête.

D'autres esprits pondérés se sont exprimés en ces termes sur les renseignements que l'on peut tirer de ce jeu :

Ni trop haut, ni trop bas, le sage ainsi l'ordonne,
Dans le terme moyen enfermez les plaisirs.
Celui qui ne sait pas modérer ses désirs,
Ne connaît pas les biens que la nature donne.

La planchette de bois formant le siège de la balançoire, représentée par Stella, rappelle la mode italienne qui consiste à placer plusieurs personnes sur une même sellette; le siège sur lequel sont assis ces mignons bambins devait certes manquer de confortable et, à l'époque si raffinée de Louis XV, on lui a substitué un véritable siège ainsi qu'on peut le voir dans la vignette qui figure une dame de qualité balancée par deux Chinois (voir p. 331). La légende placée au-dessous de cette gravure ne manque pas d'une certaine saveur et est bien dans le goût mignard de l'époque :

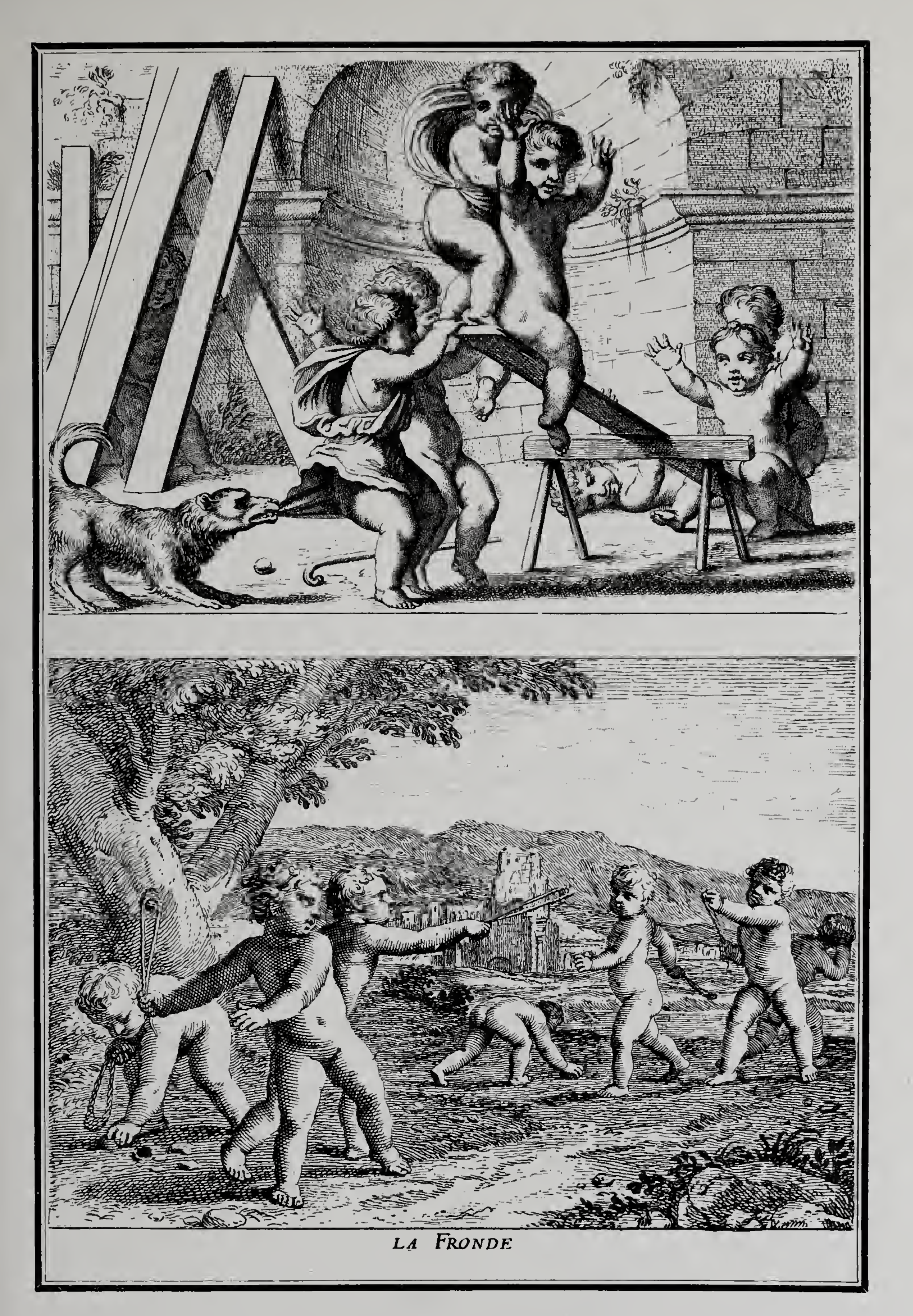

LE JEU DE LA BASCULE
D'APRÈS LES *Jeudis de ma tante*, XIX[e] SIÈCLE.

De Paris jusques à la Chine,
La beauté sur les cœurs domine;
Lorsqu'on amuse ses loisirs,
Il n'est pas d'aussi doux plaisir.

VI. — La balançoire italienne.

La balançoire servait généralement à une ou à deux personnes; il existe cependant une autre forme de ce jeu où une demi-douzaine de jeunes gens peuvent prendre place. La gravure de Stella, intitulée l'escarpolette, donne une idée assez exacte de ce jeu. A l'une des extrémités du support, l'un des plus agiles parmi les joueurs se tient debout et imprime le mouvement; pendant ce temps, les autres se laissent mollement bercer et devisent agréablement entre eux : ce jeu est plus particulièrement désigné sous le nom de *balançoire italienne*.

Cette balançoire est simplement composée d'une planche de cinq ou six pieds de longueur et suspendue par des cordes, soit après une



LES PLAISIRS DE L'ADOLESCENCE

LE JEU DE LA BASCULE ET LE JEU DE LA FRONDE

D'APRÈS LES COMPOSITIONS DE TETTELIN ET DE STELLA, XVIIe SIÈCLE.



LA BALANÇOIRE ITALIENNE, D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE LE PRINCE, 1823.

potence, soit après de fortes branches d'arbre. Pour empêcher les mouvements contrariés que cette espèce de balançoire est sujette à éprouver, on doit fixer à quatre points différents les extrémités supérieures des cordes. Le mouvement en est moins doux; il faut plus de force pour mettre la balançoire en train; mais sa marche, dans un sens unique, est plus assurée. On peut d'ailleurs rapprocher assez ces quatre points pour que la résistance soit moins sensible. Lorsque les quatre cordes sont attachées à deux points trop rapprochés. il faut des conducteurs bien habiles pour qu'ils puissent éviter les tournoiements et les oscillations que cette manière de suspendre occasionne presque inévitablement et parer ainsi aux accidents qui peuvent en être la conséquence.



LA BALANÇOIRE ITALIENNE
D'APRÈS LES *Amusements de la campagne*, XIXe SIÈCLE.

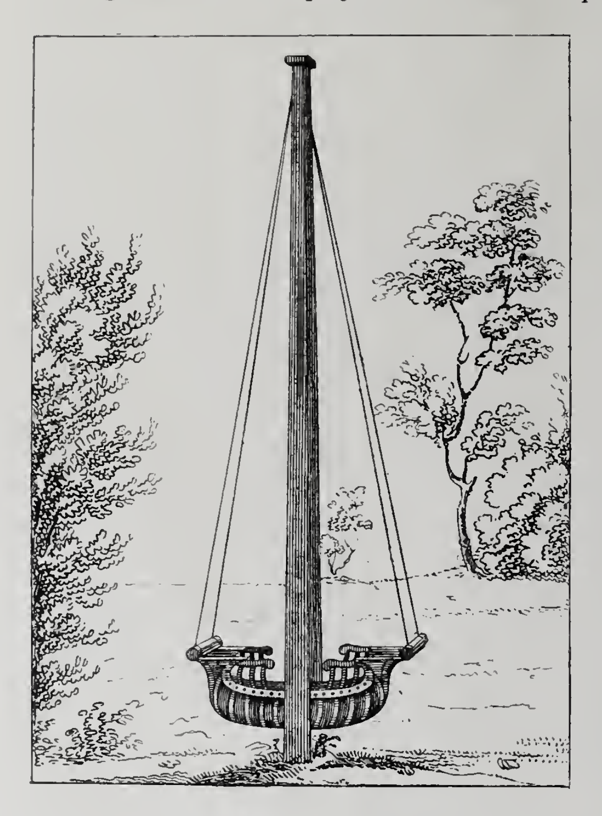


LES HASARDS HEUREUX DE L'ESCARPOLETTE

D'APRÈS FRAGONARD, XVIIIe SIÈCLE.

VII. — La balançoire gondole.

Au commencement du dix-neuvième siècle, on a construit des appareils d'un genre beaucoup plus luxueux ; la planchette est remplacée par une sorte de nacelle dont les extrémités sont relevées, ce qui lui a fait donner le nom de balançoire gondole. Cette embarcation aérienne est suspendue par des tringles de fer fixées entre quatre poteaux ou colonnes de vingt à vingt-quatre pieds de hauteur et solidement scellés en terre dans un massif de maçonnerie ; l'impulsion doit être donnée par le joueur le plus vigoureux, qui se place debout sur la traverse, tandis que les dames prennent place sur le banc du milieu.



LA BALANÇOIRE GONDOLE
D'APRÈS LES *Amusements de la campagne*, XIX[e] SIÈCLE.

Primitivement la nacelle était suspendue par des cordes, mais on lui a substitué des supports métalliques dont l'extrémité aboutit à un nœud placé au haut du portique ; cette disposition donne une bien plus grande sécurité, que l'on ne peut jamais obtenir avec les cordes sujettes à se couper ou à se corrompre sous l'influence de l'humidité.

VIII. — L'escarpolette.

On peut désigner d'une manière plus spéciale sous le nom d'*escarpolette*, la balançoire qui est mise en mouvement au moyen d'une corde tirée par un des assistants. Le sujet de l'escarpolette était bien fait pour tenter les peintres du dix-huitième siècle, et Larmessin a gravé une pièce ravissante qui porte ce nom.

Un des plus célèbres peintres de cette époque, Watteau, a fait une charmante composition intitulée : *Bonheur tranquille*. Au premier plan on aperçoit des bergères et des bergers occupés à se conter fleurette, tandis qu'un peu plus loin une charmante personne, assise sur une planche

soutenue par deux cordes, semble éprouver grand plaisir à se faire balancer par un gars vigoureux qui ne semble pas bouder à la besogne.



l'Escarpolette,

D'APRÈS UN CARTON DU *Nouveau jeu du Juif*, XVIII[e] SIÈCLE.

Tout le monde connaît la pièce des *Hasards heureux de l'escarpolette*, qui a été reproduite d'après Fragonard et dans laquelle l'innocence du jeu semble loin d'être prouvée : c'est probablement cette gravure qui a inspiré un auteur, M. de Piis, dont les œuvres ont été publiées en 1810 :

Il n'est point de jeux innocens,
Dès qu'on badine avec les sens;
J'en ai pour preuve en ce moment
  L'histoire de Rosine,
Qui se balançait fréquemment
  Dans la forêt voisine.

Colas un jour s'était niché
  Tout au haut d'un des chênes
Et là mon drôle entrevoyait
  Certaines grâces nues
Qu'en s'élevant elle croyait
  Ne dévoiler qu'aux nues.

On retrouve encore l'escarpolette dans le frontispice d'une des œuvres de Berquin, et l'on aperçoit un petit garçon assis au centre d'une corde, qui se fait balancer par ses petits camarades occupés à jouer dans un bosquet formé de treillages.

IX. — Les jeux publics de balançoire au dix-neuvième siècle.

Dans les nombreux jardins publics que l'on rencontrait au commen-





LE JEU DE LA BALANÇOIRE ET LE JEU DE LA BASCULE
D'APRÈS LES FRONTISPICES DE BERQUIN, XVIIIe SIÈCLE.

cement du dix-neuvième siècle dans les faubourgs de Paris, la balançoire était fort appréciée des personnes qui y venaient prendre leurs ébats, et la série des caricatures du *Bon Genre* a publié une charmante pièce reproduisant ce jeu aimé par les jeunes élégants de cette époque.



LA BALANÇOIRE
D'APRÈS VICTOR ADAM, XIXe SIÈCLE.

La balançoire s'est prêtée admirablement aux caricatures politiques, et, au commencement de ce siècle, elle a été fréquemment employée pour tourner en ridicule les politiciens dont la vie et les opinions manquaient un peu de stabilité.

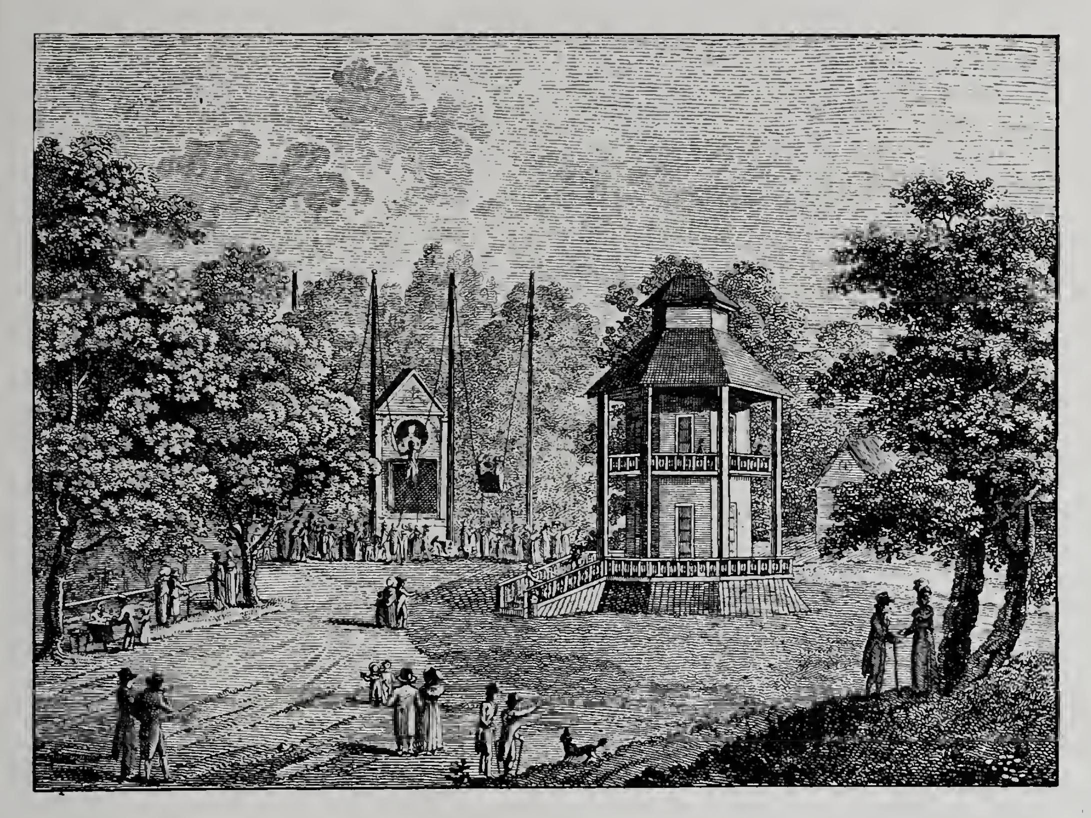
Actuellement, la balançoire jouit, près du peuple, d'une faveur non discontinue et il n'est, dans les environs de Paris, si petite fête où l'on ne voie se dresser un portique garni de bateaux aériens; au sommet de l'édifice on ne manque jamais d'inscrire en lettres monumentales : « Il est interdit de se tenir debout en se balançant. »

Vers 1830, la police avait ordonné que, dans les jardins publics où

La Balancoire



l'on se livrait à ce divertissement, les chars et les vaisseaux dans lesquels on se balançait fussent entourés d'un filet afin de prévenir le retour d'un accident qui venait d'arriver. Peu auparavant, en effet, au jardin public de la Chaumière, boulevard du Montparnasse, des imprudents qui avaient



BALANÇOIRES MONUMENTALES INSTALLÉES DANS LE PRATER, A VIENNE
A LA FIN DU XVIIIe SIÈCLE.

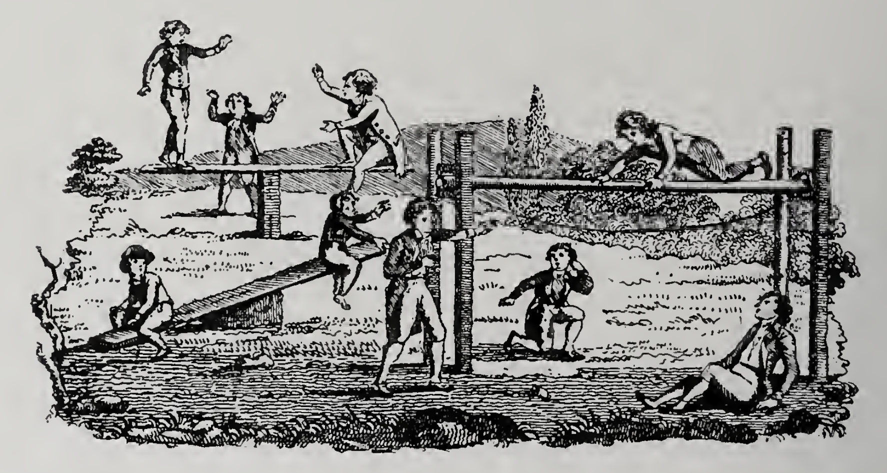
voulu s'élever trop haut s'étaient trouvés projetés sur le sol et avaient perdu la vie dans leur chute.

X. — La bascule.

La bascule présente une grande analogie avec la balançoire ou l'escarpolette et, pour les enfants, elle jouit même de cette supériorité qu'elle peut être organisée en un clin d'œil au moyen des éléments les plus divers : une poutre reposant en son milieu sur un autre morceau de bois ou sur une pierre et voilà une admirable bascule.

Cet amusement était connu dès une époque très ancienne sous le nom quelque peu gaulois de *tape-cul* ou *casse-cul*. Il ne faut certes pas chercher d'autre étymologie de cette dénomination imagée que la traduction de l'impression ressentie par celui des deux joueurs qui était placé à l'une des

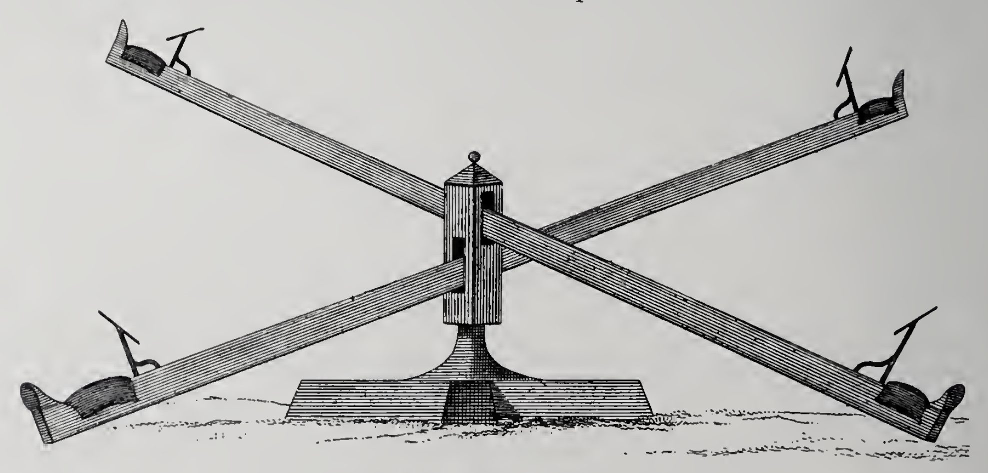
deux extrémités de la poutre, lorsque son partenaire l'envoyait mordre la poussière par quelque manœuvre insidieuse. Au commencement du dix-neuvième siècle, la bascule était considérée comme un des accessoires de gymnastique les plus nécessaires pour assouplir le corps des jeunes gens. On se servait à cet effet d'une planche longue de seize pieds



DIFFÉRENTES FORMES DONNÉES A LA BASCULE
D'APRÈS *la Gymnastique de la jeunesse*, AN XI, 1803.

posée transversalement sur un échafaudage de deux pieds de hauteur; la partie mobile était fixée sur cette espèce de pivot pour éviter le glissement pendant le cours des oscillations de la planche.

Dès la fin du dix-huitième siècle on a perfectionné cette machine, et



LA DOUBLE BASCULE
D'APRÈS LES *Amusements de la campagne*, XIXe SIÈCLE.

une construction fort simple l'a rendue propre à amuser quatre personnes. Ainsi comprise, la bascule forme une croix composée de deux grandes traverses d'environ vingt-quatre pieds de longueur. Chacune de ces



Les Parisiennes à Montmorency.



LE JEU DE LA BASCULE, A LA CAMPAGNE, D'APRÈS PÉRELLE, XVIIe SIÈCLE.

poutres est fixée dans sa partie médiane sur une forte pièce de bois carrée dans laquelle elle est assujettie par un boulon; de cette façon les deux poutres jouissent d'un mouvement isolé tout en étant contenues dans le même support. Ce dernier est lui-même mobile autour d'un axe, en sorte que les joueurs peuvent éprouver la double sensation de montée et de descente jointe au mouvement de rotation.



LA BASCULE
D'APRÈS UNE VIGNETTE DESTINÉE A L'ORNEMENTATION DES CARTES DE VISITE, PREMIER EMPIRE.

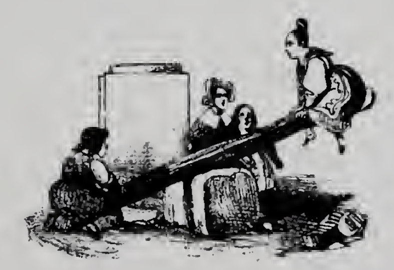
L'auteur des *Amusements de la campagne*, ouvrage publié en 1826, s'efforce de donner à ses lecteurs les idées les plus ingénieuses pour pouvoir passer agréablement le temps pendant les mois qui sont consacrés à la vie des champs. Il déclare, en effet, qu'on peut rendre la bascule à pivot un jeu très amusant, si on peut la placer à proximité d'un petit

bassin peu profond et rempli d'eau et de manière à ce que ce bassin se trouve inscrit dans le cercle que décrivent les traverses. Chacun des joueurs cherche à y conduire son vis-à-vis pour l'y plonger; celui-ci, s'élevant par un vigoureux coup de jarret, évite le danger, passe au-dessus de l'eau sans y toucher, et celui-là même qui voulait l'y conduire vient s'y plonger. La bascule ressemble alors à un jeu de bagues, c'est à qui sautera le fossé. On ne peut se faire une idée des cris et des huées que cet exercice occasionne. Il est bien entendu que les jeunes gens seuls devront s'y livrer.

La plupart des peintres et des graveurs qui ont traité ce sujet n'ont pas manqué de représenter la bascule au nombre des jeux villageois, et le fameux peintre du dix-huitième siècle, Boucher, a fait une charmante composition où il représente toute une série d'Amours se livrant à cet exercice au moyen d'une branche d'arbre posée en travers d'une roche.

La rivalité de la balançoire et de la bascule a inspiré à un poète qui signe du nom de M. Auguste, les quelques vers suivants :

La balançoire un jour disait à la bascule :
« C'est bien à tort, ma sœur, qu'on vous compare à moi.
Et je vous trouve ridicule
D'oser, à ce propos, prêter la moindre foi.
Des grands je suis chérie,
Vous êtes chère au peuple, aux rustres, aux manants.
Je vois la bonne compagnie,
La beauté goûte assez mes doux balancements,
Et ne peut supporter vos brusques mouvements. »
La bascule répond : « Un peu de modestie.
Sachez que mes cahots, que ma rusticité
Du peuple des faubourgs animent la gaîté,
En favorisant sa santé.
De vos lents mouvements j'ignore la mollesse
Et je n'envie en rien leur liante souplesse;
Vous affadissez l'âme, et j'aguerris le cœur. »
Si ces débats ne sont point de vains songes,
La balançoire, à moi, me semble le flatteur
Qui vous berce de ses mensonges ;
La bascule, l'ami brusque, sensible et franc
Qui vous conseille bien, même en vous déplaisant.

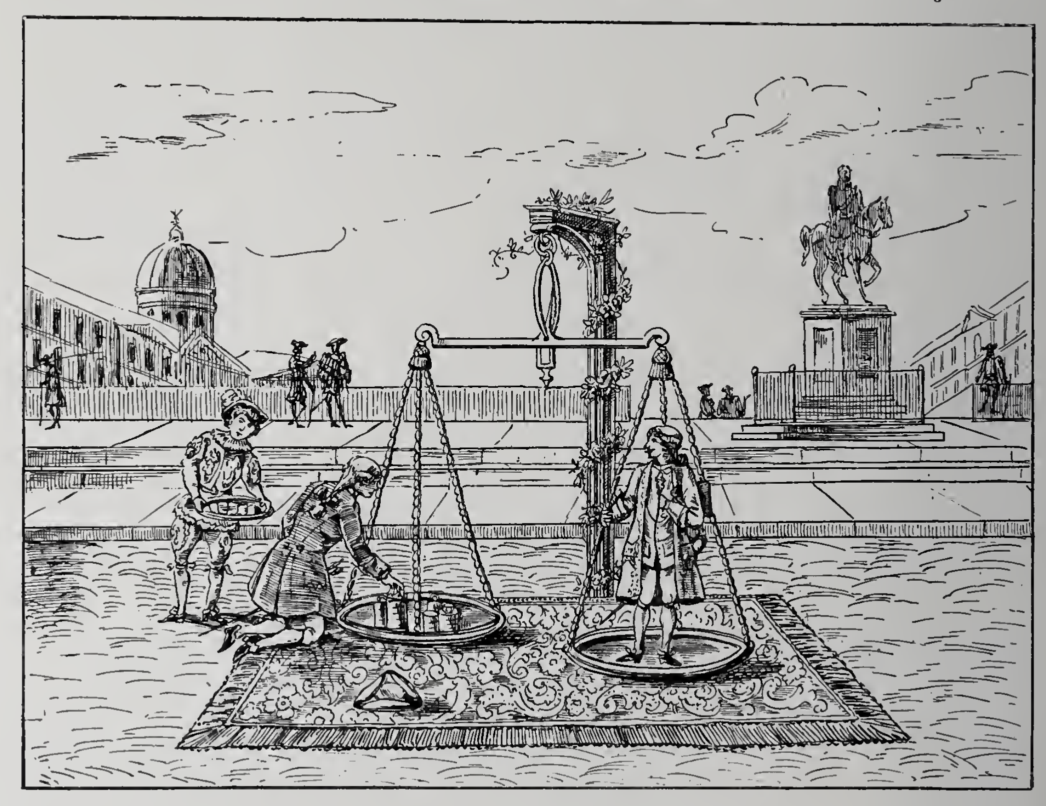


SIXIÈME PARTIE

LES BALANCES PUBLIQUES

Parmi les amusements forains, il nous faut mentionner les balances publiques, qui faisaient partie de la série des divertissements populaires au même titre que la balançoire ou le jeu de bague.

Dans les vignettes qui décorent les angles des innombrables jeux de



UNE BALANCE PUBLIQUE SUR LE PONT-NEUF, AU XVIIIe SIÈCLE
D'APRÈS UNE ANCIENNE VUE D'OPTIQUE.

l'oie qui ont été édités au dix-huitième siècle, on voit la représentation d'un divertissement de ce genre. Le *Nouveau Jeu des cris de Paris*, publié chez Crépy, rue Saint-Jacques, reproduit dans l'angle inférieur gauche *la balance royale;* deux plateaux sont suspendus à un large fléau, d'un côté de la balance repose un citoyen au ventre rebondi, la tête couverte d'une perruque terminée par une petite queue, tandis que de l'autre



Mariage a la Mode

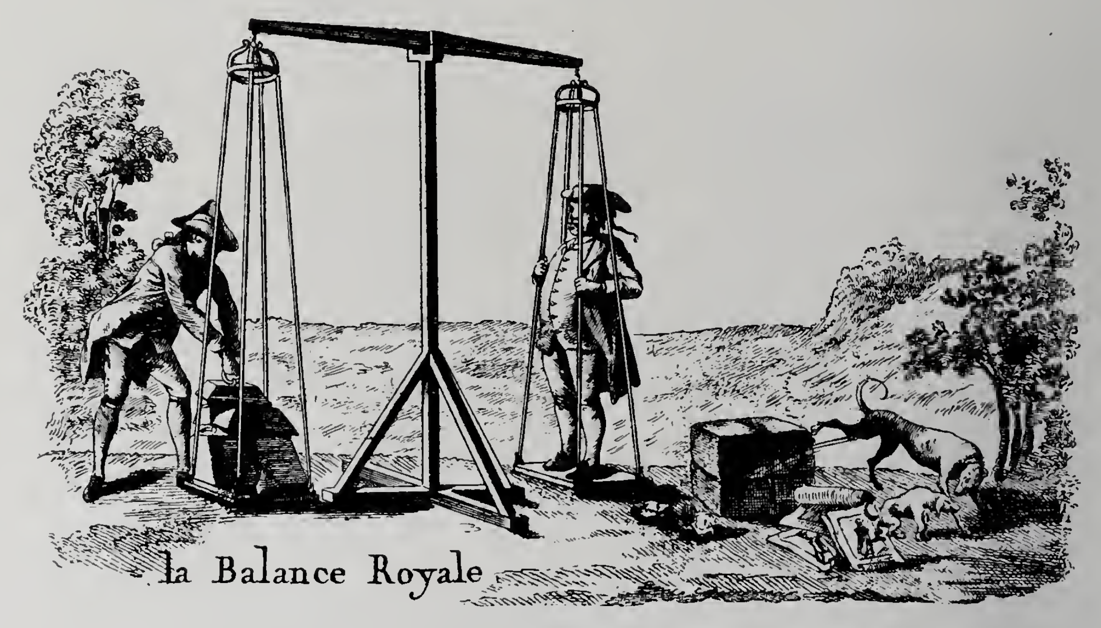
La Beauté plaist le merite a des charmes
Mais sans argent ce sont de foibles armes
Pour vaincre un Coeur auare ambitieux
Il faut que l'or brille à ses yeux

Pour Lengager au mariage
L'amour nest rien ni vertu la plus sag
L'ambition Linterest un gros bien
Sont les attraits quil cherche au sacré lien

côté se tient un valet, occupé à entasser dans le plateau d'énormes poids, pour arriver à équilibrer l'homme à la grosse bedaine.

Dans un coin de la composition, deux chiens traitent avec un souverain mépris des estampes déposées sur le sol.

L'organisation des balances publiques avait fait, sous le règne de Louis le Bien-Aimé, l'objet d'une concession particulière. Le 15 juin 1734,



LA BALANCE ROYALE

D'APRÈS LE *Nouveau Jeu des cris de Paris*, PUBLIÉ CHEZ CRÉPY, XVIIIe SIÈCLE.

en effet, le roi Louis XV accordait à Hugues Blaizot, sieur Desbordes, le privilège exclusif d'établir des balances pour peser volontairement les personnes, tant sur les boulevards de la ville de Paris et hors les portes, que dans les principales villes et foires du royaume. On en vit à Saint-Cloud, à Vaugirard, au Petit-Bezons, à Versailles même ; le roi avait ses balances et prenait un grand plaisir à se faire peser, ainsi que les seigneurs et les dames de sa cour.

Desbordes faisait ainsi revivre l'ancienne *statique* des Romains, qui avant Galien, l'inventeur de la médecine, n'avaient que la ressource de se peser pour juger de leur bonne ou mauvaise santé.

Sanctarius, célèbre médecin de Padoue, dans un livre très curieux a traité de cette matière.

Il est à penser que cet amusement fut assez difficile à faire entrer dans les goûts du public, car le susdit Desbordes, homme lettré et de beaucoup d'esprit, auteur de petites pièces très goûtées et jouées dans les couvents,



LA BALANCE DE LA PLACE SAINT-GERMAIN L'AUXERROIS

D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE MARLET, TIRÉE DU RECUEIL DES *Nouveaux Tableaux de Paris*, 1825.

forma le projet d'en écrire une pour l'Opéra-Comique ou la Comédie italienne, afin de faire pénétrer dans les mœurs cette innocente manie dont

L'usage n'est pas rescent.
On a pesé du temps d'Hérode
De même qu'on pèse à présent.
. . . .

Le Hollandais depuis longtemps se pèse;
A Venise on se pèse aussy,
Et, de nos jours, l'avidité française
Sur leurs pas l'introduit icy.

Mais la mort le surprit avant de l'avoir pu achever.

Ne pesait-on pas aussi le Grand Mogol à certaines époques régulières?



ÉLECTEUR PESANT UN DÉPUTÉ DU « JUSTE MILIEU »
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE SATIRIQUE PUBLIÉE PAR LE JOURNAL *la Caricature*, EN 1835.

Cette curieuse cérémonie donnait lieu à de grandes réjouissances publiques, si le souverain aimé pesait quelques grains de plus; à des lamentations, des pleurs, des prières, si le poids avait diminué, augurant ainsi que sa santé s'affaiblissait.

On cite un noble vénitien, le sieur Cornaro, qui, à cause de sa faible constitution, ne mangeait par jour qu'une quantité de vivres ordonnée par les médecins et se mettait dans une balance quand il voulait boire

ou manger, afin d'être bien certain de ne pas dépasser la mesure. Cette expérience, pourtant intéressante au point de vue médical, fut tournée en dérision par ses contemporains :

Harpagon, moins frugal qu'avare,
Ne satisfait jamais sa faim ;
Son cuisinier ne luy prépare,
Par jour, que six onces de pain.

Veut-il dîner, assis dans la balance,
Il tient son repas à la main,
Et du bassin il sort en diligence
Dès qu'il se sent trop lourd d'un grain.

Au commencement du dix-neuvième siècle, il existait, à Paris, des balances sur un grand nombre de places publiques, et les entrepreneurs



LA BALANCE DES CHAMPS-ÉLYSÉES, SOUS LE SECOND EMPIRE
D'APRÈS UNE IMAGE D'ÉPINAL CONTEMPORAINE.

de ce genre de distraction avaient ordinairement pour voisins et associés des escamoteurs, faiseurs de tours et des montreurs de chiens savants. Dans le texte qui accompagne une lithographie de Marlet, publiée vers 1825 dans le *Recueil des nouveaux tableaux de Paris*, nous trouvons d'ingénieux aperçus inspirés à l'auteur anonyme par les balances qui étaient alors installées sur la place Saint-Germain-l'Auxerrois :

« Quelle singulière manière, que celle de savoir combien l'on pèse ! Cependant la balance pourrait être d'une grande utilité ; pourquoi ne pèserait-on pas tous les hommes, quand ils sont appelés à un emploi considérable, et quand ils le quittent ; comme bien entendu les poches devraient être vides, même dans le second acte de cette expérience, on verrait s'il est vrai que la fortune engraisse toujours ses favoris : plus d'un homme sait le contraire ; le savetier de La Fontaine était sûrement plus gras que le financier. La balance est d'ailleurs un plaisir innocent que l'on se procure pour la bagatelle de deux sous ; tel, qui vient de se faire peser, n'est que lourd et se croit un homme de poids. On assure qu'un poète méridional fit faire un jour le tour du cadran à l'aiguille qui marque la pesanteur du corps, à cause de cela seulement qu'il avait

de ses poèmes dans sa poche. Mais, d'où vient l'air de mélancolie que l'on aperçoit sur cette figure enfantine? Ne nous en inquiétons point, car voilà à sa gauche un marchand d'eau de Cologne qui lui offre ses fioles. Si vous avez un moment de patience, vous saurez bientôt combien pèse cet échappé de je ne sais quel pays, armé d'un lorgnon ; et la beauté



RÉCRÉATIONS ENFANTINES
« ON NE TAPE PAS SUR LES DOIGTS! C'EST PAS DU JEU. »
D'APRÈS UNE LITHOGRAPHIE DE CHARLET, XIXe SIÈCLE.

qui l'accompagne, ne dirait-on point que, parce qu'elle porte un chapeau acheté chez l'une des marchandes de modes de la rue de Vienne, elle se croit déguisée en excellente Française. Mais, chut ! ne parlons pas trop des étrangers à l'occasion d'une balance ; il en existe une autre, de par le monde, que l'on appelle Balance du commerce. »

De nos jours ces balances, la plupart automatiques, ont fait leur réapparition ; les promenades publiques, les gares sont les lieux préférés où elles invitent le passant à venir les consulter dans ces termes :

Qui souvent se pèse, bien se connaît,
Qui bien se connaît, bien se porte.

SEPTIÈME PARTIE

LES MONTAGNES RUSSES

I. — Importation en France du jeu des montagnes russes.

La mode, non contente de faire sentir son influence sur les vêtements et sur le mobilier, a étendu son empire tyrannique sur les jeux et les divertissements ; nous avons étudié le jeu du bilboquet, du pantin, puis de



LES INNOCENTES RÉCRÉATIONS DU JEU DE LA BASCULE
D'APRÈS UNE GRAVURE ALLEMANDE DU XVIII[e] SIÈCLE.

l'émigrette et, enfin, le jeu du diable, qui eurent chacun leur période de gloire pendant laquelle ces passe-temps occupaient, d'une manière exclusive, les faveurs du public. Après la campagne de Russie, alors que tous les esprits étaient encore frappés des grands événements qui venaient de s'accomplir, un jeu nouveau devint, en quelques mois, l'occupation favorite des Parisiens. Ce fut en effet en 1816 que furent inventées les montagnes russes, telles que nous les avons vues reproduites il y a quelques années.

A Saint-Pétersbourg, on avait construit, pour le plus grand amu-

sement du peuple, des montagnes artificielles formées de neige maintenue par une solide armature de bois, et sur ces talus improvisés était répandue une couche d'eau que le froid avait bientôt transformée en glace ; c'est sur cette surface unie et glissante que l'on se plaisait à faire cou-



BALANÇOIRE GONDOLE
D'APRÈS *la Gymnastique de la jeunesse*, AN XI, 1803.

rir les traîneaux avec une rapidité vertigineuse. Quelques Français, qui avaient trouvé grand plaisir à ce divertissement, cherchèrent à exécuter dans leur patrie l'équivalent de ce qu'ils avaient vu sur les bords de la Néva ; à cet effet, ils construisirent des plans inclinés en bois garnis d'un solide plancher, l'espace était divisé en trois voies séparées par des madriers ; à l'intérieur de chacune de ces voies circulaient de petits chariots à roulettes.

II. — **Construction des chars.**

Dans un recueil intitulé : *les Amusements de la campagne*, publié par M. Paulin Desormeaux, nous trouvons décrit le mode de construction de ces chars :

L'essieu des chars ne doit point, dit-il, se terminer comme celui des roues ordinaires, par un boulon fendu destiné à recevoir une clavette, qui empêche l'écartement de la roue. Ces essieux se terminent par une chape, contenant une petite roue de cuivre tournant horizontalement, et qui doit rouler sur les rebords de la coulisse, lorsque le char vient à les toucher. Sans cette précaution, on courrait de grands dangers, l'essieu pouvant accrocher par sa pointe le bois du revêtement des bords, s'y arrêter et occasionner la rupture du char.

On ne peut, en général, prendre trop de précautions dans l'établissement de ce jeu dangereux ; un des moyens les plus efficaces pour éviter les ressauts est le revêtement que l'on met le long de la coulisse, un peu plus haut que l'endroit où arrive le moyeu des roues. Ce revêtement empêche le char de s'élever lorsqu'un corps étranger vient à se rencontrer sous la



LES PROMENADES AÉRIENNES DU JARDIN BEAUJON

QUI FUT HONORÉ DE LA PRÉSENCE DE SA MAJESTÉ LE 2 AOÛT 1817.

D'APRÈS UNE GRAVURE EN COULEUR DESSINÉE D'APRÈS NATURE PAR GARNEREY

roue; nous le répétons, il faut apporter le plus grand soin à ce que la coulisse soit parfaitement nette : on a vu un marron d'Inde occasionner le renversement d'un char et la fracture d'une jambe au joueur qui s'y trouvait, et qui a dû s'estimer heureux d'en être quitte à si bon marché.

Ces chars pouvaient contenir une ou deux personnes, et les élégants de cette époque se plaisaient à faire des courses de vitesse dans ces voitures automobiles d'un nouveau genre.

III. — **De la vogue de ce jeu auprès des Parisiennes.**

La rapidité avec laquelle ces voitures descendaient le plan incliné occasionnait un violent déplacement d'air et une vive sensation de fraîcheur. Ce jeu enchanta les dames, qui mirent une pointe d'amour-propre à dissimuler les petits sentiments d'effroi inséparables d'une course aussi vertigineuse, et, comme leurs maris goûtaient moins ce genre d'exercice, elles trouvèrent des médecins complaisants qui persuadèrent aux infortunés époux que cet amusement était des plus salutaires à la santé des intrépides voyageuses, et que c'était en outre la manière la plus certaine de combattre les maladies de nerfs et de dissiper toutes les vapeurs.



LES PLAISIRS DE L'ESCARPOLETTE
D'APRÈS UNE GRAVURE DE MODES SATIRIQUES PUBLIÉE SOUS LA RÉVOLUTION.

IV. — **Divers établissements où était pratiqué ce jeu.**

Les premières montagnes russes, à Paris, furent établies aux Ternes, dans un jardin public; vinrent ensuite celles de Beaujon, qui étaient fort élevées et où le sentiment de frayeur, éprouvé par bien des personnes, au moment où le char était lancé du haut de la montagne, fit arriver de graves accidents qui même ajoutèrent, pendant un temps, à la fureur des Parisiens et des Parisiennes pour ce dangereux passe-temps, qui mettaient ainsi un point d'honneur à faire étalage de leur courage et de leur sang-froid.



LES PROMENADES AÉRIENNES DU JARDIN BAUJON (1817)

Ces montagnes russes, telles qu'elles avaient été établies au premier abord, présentaient un inconvénient très grand, car elles amenaient bien le voyageur en bas avec la rapidité de l'éclair, mais, après avoir eu le plaisir de descendre ainsi en quelques secondes, il y avait le revers de la médaille et il fallait ensuite monter une multitude de marches pour atteindre la bienheureuse plate-forme, d'où l'on pouvait à nouveau se lancer dans le vide. Ce détour était non seulement une fatigue, mais encore une privation, car le temps de la montée se trouvait perdu pour le plaisir; d'autre part, la foule se pressait en rangs tellement serrés pour jouir de ce divertissement, qu'il fallait faire queue quelquefois pendant plusieurs heures avant de pouvoir entreprendre un nouveau voyage : ce fut alors que l'on inventa les *promenades aériennes* ou *montagnes françaises*, qui étaient doubles et circulaires. Deux chars partaient en même temps, de chaque côté, et une courbe savante leur permettait de faire un mouvement elliptique qui les ramenait presque au faîte de la montagne ; il suffisait d'un léger effort du préposé à ce jeu pour ramener le char exactement à son point de départ.

Les amateurs enragés de ce genre de sport faisaient, avant de monter, une ample provision de billets qu'ils n'avaient qu'à remettre à chaque tour, pour pouvoir se procurer d'une manière continue l'agréable sensation de rouler à une allure inconnue jusqu'alors.

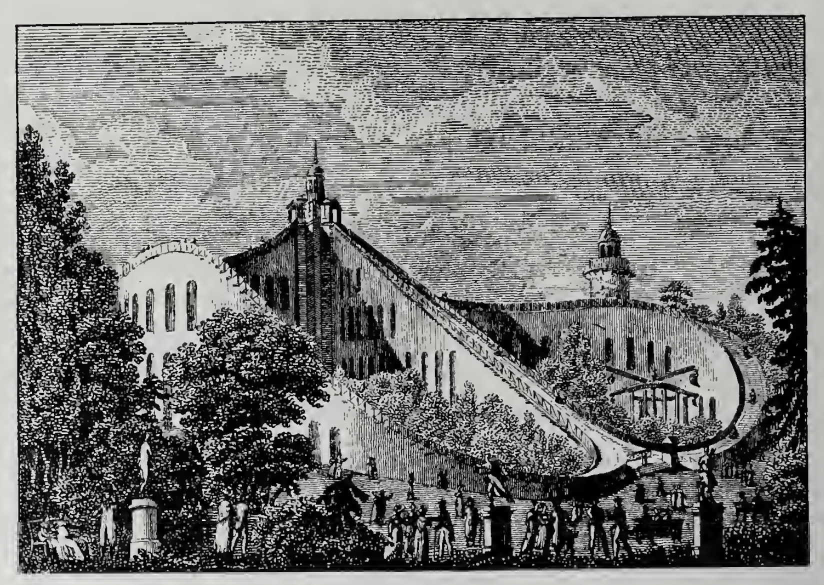
V. — La promenade aérienne du jardin Beaujon.

Ce genre de montagnes aériennes avait été installé dans le jardin Beaujon, et elles présentaient l'aspect de constructions vraiment considérables, analogues à certains aqueducs aux arches superposées ; dans l'espace laissé libre, entre la double circonvolution de la voie, on avait ménagé des jardins où étaient réunies toutes espèces de jeux et de divertissements : balançoires, jeux de tourniquet, de bague, etc.

Dans une gravure, publiée vers 1817, cette promenade est désignée sous le nom de *Folie du jour*. L'auteur de cette estampe prend le soin de nous faire savoir qu'elle a été dessinée d'après nature à la Barrière de Neuilly ; il accompagne son image d'un petit texte explicatif destiné à engager le public à venir visiter cette nouvelle merveille du monde :

Honneur aux artistes qui ont concouru à l'établissement de la promenade aérienne, ils ont ouvert à la frivolité une arène qui a vraiment un coup d'œil monumental. Là, les voyageurs, placés dans quatre chars élégants, s'élèvent à plus de quatre-vingts pieds du sol avec autant de rapidité que si ces chars étaient traînés par des chevaux vigoureux lancés au grand trot, et par un mouvement plus rapide encore redescendent de ce point élevé, en suivant une courbe qui s'élève et s'abaisse tour à tour, jusqu'au point de départ d'où ils peuvent encore recommencer leur singulière course, faire quinze lieues à l'heure, c'est-à-dire voyager avec autant de vélocité

que l'intrépide aéronaute qui parcourt avec son ballon les espaces aériens. Quoique ce voyage soit sans nul danger, et que la perfection du mécanisme (que l'œil ne voit point) et la solidité des constructions doivent rassurer la timidité des belles, peut-être s'en trouvera-t-il quelques-unes qui n'oseront pas l'entreprendre; mais elles ne seront pas pour cela privées du délicieux coup d'œil dont on jouit dans le pavillon élevé sur le sommet de la montagne, car un escalier



MONTAGNES FRANÇAISES
Jardin Beaujon.

doux et élégant y conduit, et l'horizon le plus riche, le plus varié, la plus belle vue de Paris, un panorama réel s'offre à la vue. Mais sans l'étendre au loin, on peut la reposer agréablement sur la promenade aérienne et sur le jardin qui est dessiné avec goût, percé de charmants bosquets, et orné de vases, de statues, de fleurs et de gazons. Dans ce séjour charmant, on a pensé à tout et prévu les désirs et les besoins des curieux qui viendront le visiter. Un superbe café, dont les glaces nombreuses multiplient à l'infini la vaste galerie où il est établi, un glacier qui mérite sa réputation, un restaurateur qui soutiendra la sienne dans les salons divins de son joli local, un gaufrier qui mérite d'être visité. Enfin des cabinets où le voyageur fatigué viendra se reposer, avec sa belle, de ses courses répétées et en méditer de nouvelles... La nuit viendra enfin, mais ne pourra obscurcir ce séjour enchanté, car un feu brillant, allumé dans le fanal qui couronne le pavillon, éclairant bien de tous côtés, remplacera la clarté du jour par une lumière vive et pure qui permettra aux infatigables voyageurs de faire un voyage perpétuel.

VI. — Montagnes égyptiennes.

La vogue des montagnes russes et des montagnes françaises fut si considérable, qu'on ne tarda pas à en établir une troisième espèce nommée

Nous reproduisons à la page suivante les montagnes russes qui étaient situées à Belleville en 1817. Ainsi que le montre la gravure, elles étaient situées au milieu d'un jardin où étaient réunis les divertissements les plus variés. En dehors des jeux de raquette et des jeux de balle auxquels se livraient les visiteurs, on pouvait se procurer à bon compte les émotions d'une sorte de jeu de bague perpendiculaire dans lequel les sièges étaient fixés après une armature de forme carrée. Le jeu des montagnes russes était d'une forme plus simple que celui du jardin Beaujon, mais sa disposition générale semblait donner plus de sécurité aux voyageurs. Dès la fin du dix-huitième siècle, Belleville avait acquis la réputation d'être le refuge de toutes les folies et de toutes les orgies; le souvenir de ces fêtes tant soit peu scandaleuses a été caractérisé dans la légendaire descente de la Courtille et le célèbre cabaret de Ramponneau était considéré, par les contemporains, comme un lieu de délices.



LES MONTAGNES DE BELLEVILLE

D'APRÈS UNE GRAVURE EN COULEUR DESSINÉE PAR GARNEREY, 1817

montagnes égyptiennes ; ces dernières ne différaient des autres qu'en ce qu'il n'y avait pas de pavillon servant de point de départ, les voies entre les poutres n'étaient pas couvertes d'un plancher et dans cette rapide excursion aérienne on voyait fuir le sol qui semblait s'échapper sous les pas du voyageur. On s'était plu, dans cet amusement, à augmenter en quelque sorte les dangers : les chars étaient dépourvus de toute sorte de balustrade ou d'appui et on se trouvait suspendu, pour ainsi dire, dans le vide. Il arrivait fréquemment que les voyageurs qui n'avaient pas compté avec la sensibilité de leurs nerfs furent pris de vertige au moment où la voiture était lancée dans l'espace, et, comme rien ne les retenait, ils venaient impitoyablement s'écraser sur le sol.

VII. — **Brevets d'invention concernant les montagnes russes.**

Les brevets d'invention qui furent pris à ce moment et à ce sujet sont extrêmement nombreux ; nous trouvons tout d'abord un brevet du 17 janvier 1817, d'un sieur Audin, pour un mécanisme à bascule dit « promenade de société ». Cet appareil consistait en une sorte d'ascenseur ou plutôt de bascule gigantesque qui s'inclinait à terre pour enlever les personnes qui prenaient place dans les chars, et se relevait ensuite pour les déposer avec leur voiture au point de départ des montagnes russes. On voit par cette simple description qu'on s'était préoccupé d'éviter aux amateurs de ces voyages aériens la montée de ces interminables escaliers qui retardaient le plaisir et éloignaient les clients.

Quelques jours après le brevet pris par le sieur Audin, nous trouvons enregistré dans le même recueil un autre procédé mécanique à l'aide duquel un certain M. Brisson faisait mouvoir des chars à pivot destinés aux promenades aériennes ; ces voitures, montées sur ressorts, tiraient leur énergie d'un moteur à ailes de moulin à vent qui étaient placées horizontalement. L'inventeur avait baptisé sa découverte du nom assez barbare de *Rumb Course*. La même année 1817 nous montre un projet de M. Pillet de Beaumont, qui avait établi une véritable promenade aérienne, puisque dans son système le seul support consistait en trois câbles tendus d'un point à un autre ; deux câbles étaient sur le plan horizontal pour recevoir le char, tandis que le troisième câble, fixé au-dessus et entre les deux premiers, servait de guide. Deux anneaux, placés au bout de deux flèches s'élevant verticalement aux extrémités de ce char, couraient librement le long de ce troisième câble, et assuraient à la fois une stabilité et une sécurité parfaite au véhicule ailé. L'invention de M. Pillet de Beaumont a eu son côté pratique, car elle est couram-



LES MONTAGNES RUSSES DU SAUT DU NIAGARA

« FOLIE DU JOUR DESSINÉE D'APRÈS NATURE AU JARDIN RUGGIERY, RUE SAINT-LAZARE »

D'APRÈS UNE GRAVURE EN COULEUR, PUBLIÉE CHEZ AUBERT, EN 1817.

ment employée dans les montagnes pour transporter du bois, de la pierre ou du minerai, afin d'atteindre un point situé approximativement à la même hauteur de l'autre côté d'une vallée.

VIII. — Le saut du Niagara au jardin Ruggiery.

Les montagnes russes connues sous le nom de « saut du Niagara », et pour lesquelles MM. Beurg et Ruggiery prirent un brevet le 9 avril 1817, consistaient en un dispositif assez ingénieux établi de façon à donner au wagonnet une nouvelle impulsion quand il arrivait à la fin de sa course; c'était une sorte de pont volant ou de bascule qui recevait les chars, et qui, au moyen d'un levier, les élevait à un point d'où ils pouvaient prendre une nouvelle impulsion.

Dans une gravure représentant cet exercice périlleux, nous trouvons une longue légende explicative destinée à tenter les amateurs de ce genre de sport :

Au jardin Ruggiery, le saut du Niagara est vraiment effrayant, et, pour se décider à le franchir, il faut bien se persuader que la police n'aurait pas permis cet amusement s'il pouvait compromettre la vie des citoyens. Une pente douce conduit aux kiosques, ou plutôt aux ports où l'on s'embarque dans une jolie nacelle. (Plus d'un mari se plaint de la couleur de quelques-uns des pavillons qui flottent à l'avant de ces bâtiments.) Du plan horizontal où se trouve alors le navigateur, il est doucement enlevé par une bascule, et ne commence son voyage que lorsque l'extrémité opposée de cette bascule est descendue au point où commence la rivière (coulisses où roulent les nacelles); la bascule est alors inclinée à quarante-cinq degrés, un échappement enlève le crochet qui retient le frêle bâtiment, il part avec rapidité, et c'est de 50 à 60 pieds environ du sol qu'il parcourt 240 à 250 pieds en moins de six secondes. Pendant son élévation, le nouvel Argonaute a eu le temps de contempler l'abîme où il va se précipiter, il frémit en pensant que le moindre accident (s'il était possible) causerait un naufrage dont nulle puissance humaine ne pourrait le sauver, il tremble...

Pensez-y bien, dans les hautes montagnes un nuage cache souvent au voyageur les objets qui sont au-dessous de lui. Eh bien, un nuage composé de parties solides et artistement peintes pourrait aisément être adapté à la partie inférieure de la bascule, un mécanisme simple le ferait rentrer en terre au moment même où la bascule toucherait la rivière, il dissimulerait le saut périlleux, et si, enfin, pendant que la bascule s'élève, un accident impossible à prévoir faisait jouer l'échappement d'une nacelle et qu'elle vînt à se détacher, elle serait arrêtée dans les nuages et les voyageurs sauvés.

IX. — Montagnes suisses agrémentées d'un jeu de bague.

Toujours à la même époque, nous voyons une invention assez curieuse d'un sieur Benoit, qui avait établi des *montagnes suisses* auxquelles il avait adjoint un jeu de bague. Dans les montagnes artificielles de M. Benoit, le voyageur montait soit sur des chevaux de bois, soit dans des chars,



LES MONTAGNES RUSSES A BELLEVILLE

et était muni d'une lance au moyen de laquelle il enfilait des anneaux le long du chemin qu'il parcourait : ce brevet est du 3 mars 1817.

Signalons encore un brevet du 22 novembre 1817 pris par un sieur Chatelin, qui propose un contrepoids venant s'accrocher automatiquement pour aider le wagonnet à remonter à son point de départ, ensuite le mécanisme, après s'être déclanché, se rendait de lui-même, une fois sa tâche accomplie, pour aller au secours d'un autre char et lui prêtait le même service.

X. — Transport des wagonnets le long de câbles aériens.

En 1826, l'idée de M. Pillet de Beaumont, consistant à faire voyager une voiture le long de câbles tendus, fut reprise par un M. Lebouyer; la modification portait sur l'élèvement ou l'abaissement facultatif de l'extrémité de chacun des câbles : on peut ainsi, dit l'inventeur, appliquer ce système au transport du produit des usines, du charbon de la terre, et même il assure, avec un grand sang-froid, que sa machine étant fort simple et portative, elle peut en temps de guerre être adaptée à l'instant à deux arbres situés de chaque côté d'une rivière non guéable, et faire passer d'une rive à l'autre en peu de temps les soldats, les bagages et l'artillerie de campagne.



LE JEU DES MONTAGNES RUSSES
D'APRÈS UN ABÉCÉDAIRE ILLUSTRÉ DU COMMENCEMENT DU XIX[e] SIÈCLE.

XI. — Les Eoliennes au nouveau Tivoli.

En 1827, nous trouvons dans le recueil de M. de la Mésangère des détails circonstanciés sur une nouvelle espèce de montagne russe qui venait d'être inaugurée :

Le premier des essais des Éoliennes a eu lieu le samedi 2 juin au nouveau Tivoli; voici en quoi consistait le mécanisme :

1° Une rampe circulaire en bois élevée de terre sur deux poteaux, qui diminuent de hauteur à mesure qu'on s'éloigne de l'embarcadère, est recouverte dans tout son développement (640 pieds) d'une bande de fer.

2° Deux roues à gorge creusée en façon de poulie, au lieu d'entrer dans les rainures, donnent elles-mêmes entrée au chemin de fer sur lequel elles glissent en obéissant au poids qu'elles soutiennent.

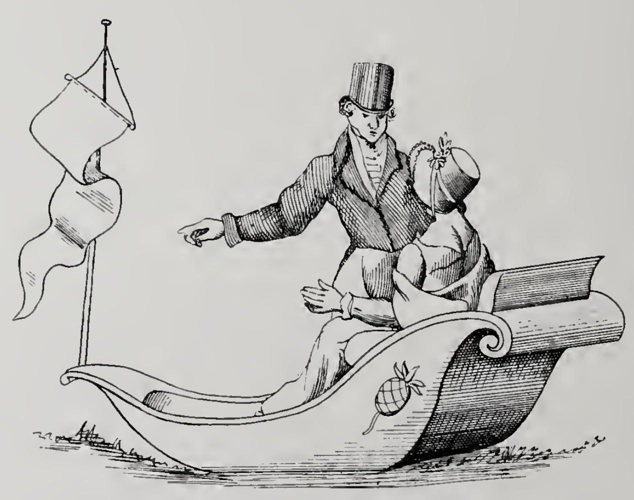
3° Le poids se compose de deux navires chargés chacun de quatre voyageurs, deux à l'avant et deux à l'arrière. Un de ces navires est suspendu au dedans du tour ou circuit de la rampe, l'autre en dehors : ils se font équilibre. Le chemin se trouve entre les deux navires qui voguent dans les airs et de conserve.

4° Les personnes qui veulent faire le voyage montent sur une espèce de plate-forme à laquelle on arrive par deux escaliers.

C'est là l'endroit le plus élevé du chemin suspendu. Une fois embarqué, on pousse doucement les gondoles sur la rampe ; les roues tournent et la course a lieu d'elle-même sans autre agent que le poids de la machine.

Après avoir été abandonnées complètement, les montagnes russes sont revenues à la mode à Paris il y a quelques années, et on avait installé un de ces jeux dont les véhicules en forme de barques étaient amenés par un plan incliné sur une petite pièce d'eau, en sorte que les voyageurs terminaient par une promenade en bateau leur excursion aérienne.

De nouveau, les montagnes russes semblent tombées dans l'oubli, mais il suffira d'un caprice de la mode pour que nous les voyions bientôt reparaître pour la plus grande joie des amateurs de ce genre d'exercice.



NACELLE EMPLOYÉE DANS LES MONTAGNES RUSSES
DU SAUT DU NIAGARA



CONCLUSION

Sans aucun doute, la part du temps que l'on abandonne aux récréations physiques est loin d'être perdue pour le travail : l'utilité du jeu pour l'enfance est incontestable, car les jeunes intelligences ne peuvent soutenir d'une manière continue un long effort. L'enfant a besoin de repos, et son esprit doit être ménagé.

On a voulu comparer l'attention des enfants à la peau d'un tambour qui ne peut rester tendue sous peine de perdre la plus grande partie de ses qualités. Il y a dans cette comparaison, un peu triviale, une certaine dose de vérité qui apparaît au premier examen.

Ce qui est absolument remarquable, dans les jeux du premier âge, c'est la personnalité que sait y apporter la jeunesse : elle s'affranchit naturellement des conventions sociales, des idées admises, et elle évite ainsi la plus grande plaie : nous voulons parler des idées préconçues et des opinions toutes faites.

Certes, nous ne voulons pas venir dire que l'éducation est inutile et qu'il faut laisser ces jeunes plantes pousser et se développer à leur guise : telle n'est pas notre pensée ; cependant, est-il quelque chose de plus frais et de plus ingénu que l'opinion d'un enfant sur une personne nouvelle,

ou son appréciation sur un fait dont il a été témoin, à condition toutefois que ces naïves observations soient spontanées, et que les bambins n'aient pas le sentiment qu'on les écoute et qu'on admire leur parole.

C'est à cette initiative, à cette poussée de sentiments nouveaux que



LES PREMIERS AMUSEMENTS DE L'ENFANCE

sont dues certaines découvertes faites de la manière la plus inattendue : sans chercher plus loin, personne n'ignore que si au seizième siècle la lunette d'approche a été découverte, on en a l'obligation à de jeunes écoliers qui s'amusaient à jouer avec des verres dans la boutique d'un ouvrier de Middelbourg, en Hollande.

Ce fut le hasard qui mit entre leurs mains en même temps des verres



Parrocel delineavit.

Ph. Le Bas Sculp.

FOIRE DE VENISE.

On trouve ici grands jeux, beaux spectacles, bon vin:
Ici maint Charlatan prouve avec éloquence
Que jamais aucun mal n'eut assez d'insolence
Pour braver son baume divin.

Veut-on de l'avenir avoir quelque nouvelle.
On est par des Devins aussitost Contenté.
Il ne manque en ce lieu rien qu'une Bagatelle
C'est seulement la vérité.

a Paris chez Le Bas graveur du Roy au bas de la rue de la Harpe vis a vis la rue Percée chez un Fayancier.

convexes, dont le lunetier se servait pour fabriquer des besicles aux presbytes, et des verres concaves réservés pour les myopes.

Grâce à cette bienheureuse coïncidence, les enfants regardant entre les deux verres aperçurent le coq placé en haut de la tour de l'église, d'une manière bien plus distincte qu'ils ne l'avaient pu faire jusqu'alors.



LE PETIT TAMBOUR
D'APRÈS UNE GRAVURE SUR ACIER DU XIXe SIÈCLE.

Les précoces inventeurs s'étant empressés de communiquer à leur père cette découverte fortuite, celui-ci comprit au premier mot toute l'importance de ce que le hasard venait de lui enseigner, et du même coup sa fortune fut faite.

Cet événement n'est pas unique, et, parmi les plus grandes inventions, plusieurs ont été tout d'abord expérimentées par de jeunes garçons dans leurs amusements.

Ollivier Evan, qui le premier étudia les effets extraordinaires de la vapeur, raconte que son attention fut appelée sur ce sujet par des jeux

des enfants ; à l'âge de dix-huit ans, il remarqua de petits gamins qui, pour faire des pétards, introduisaient un peu d'eau dans un canon de fusil ; puis, après avoir bouché la lumière, ils obstruaient l'autre orifice en le bourrant fortement : la culasse était alors mise au feu dans une forge, et bientôt l'explosion avait lieu.

Bien avant lui, la vapeur était employée à des expériences que nous pourrions qualifier de physique amusante : les anciens Grecs, en effet, utilisaient la vapeur pour faire danser de petites balles et pour faire tourner des globes creux.

De même pour la poudre à canon, elle servait d'abord aux Orientaux à faire des feux d'artifice et, au dire de Roger Bacon, les enfants s'amusaient de ce mélange explosif deux cents ans avant que les bouches à feu fussent employées.

« Les enfants, dit Bacon, s'amusaient à faire un instrument (cartouche) de la longueur du pouce d'un homme, avec lequel on produit, par la violence de ce qu'on nomme sel de pierre (salpêtre) un bruit si horrible (quoique l'instrument ne soit qu'un petit morceau de parchemin) que le bruit du tonnerre et l'éclat de l'aurore ne sont ni plus grands, ni plus brillants que ceux que cet instrument occasionne. »

Ainsi, voilà positivement l'inventeur prétendu de la poudre qui avoue qu'il ne l'a pas trouvée et qui déclare que les enfants l'avaient découverte avant lui. Il eut pourtant un grand mérite, celui de voir ce qui existait sans doute depuis des siècles sans qu'on daignât s'en apercevoir, et celui encore de dire ce qu'il avait vu. Cette précieuse mention de la grande découverte lui fut comptée comme si c'était l'invention même.

On ne saurait terminer une étude sur les jeux des enfants sans parler de ces personnages légendaires qui occupent une place si grande dans leur jeune imagination, et dont les éducateurs se servent quelquefois avec moins de délicatesse qu'il ne conviendrait pour agir sur ces frêles intelligences.

Nous avons vu précédemment le rôle que jouait en France le Croquemitaine, dérivé de l'antique Manducus du temps des Romains ; chez nos voisins, dans les pays de langue allemande, il existe deux personnages qui sont universellement réputés, l'un pour sa bonté, et l'autre pour la terreur qu'il inspire à ceux qui ont quelques peccadilles sur la conscience. Nous laissons sur ce sujet la parole à un érudit allemand, M. le docteur Albert Figdor, qui nous a envoyé à cette occasion une étude des plus intéressantes :

« Le personnage qui est représenté à la page 363, est désigné habituellement sous le nom de *Knecht Ruprecht*, que l'on peut traduire par le

valet ou le compère Rupert. Cette figure légendaire est toujours dotée d'un aspect farouche, et, de même que le Manducus romain, son origine remonte aux plus anciennes légendes païennes. Le compère Rupert a joui d'un prestige ininterrompu, et de nos jours il est encore des plus répandus dans les traditions populaires ; il paraît tantôt seul, tantôt à la suite de saint Nicolas, dont la fête se célèbre le 6 décembre. Son ministère consiste à entasser dans ses poches, ou dans la large besace qu'il porte au côté, les enfants méchants auxquels une punition exemplaire se trouve réservée. Parfois cependant, le compère Rupert est chargé, par le saint, de régaler les enfants en leur distribuant des douceurs.

» Dans quelques contrées de l'Allemagne du Nord, le compère Rupert accompagne l'Enfant Jésus et saint Joseph dans les cortèges de Noël. En Autriche, ce croquemitaine est couramment dénommé *Krampus*, et, en Suisse, il porte le nom bien caractéristique de *Kinder-fresser*, ce qui veut dire le mangeur d'enfants : cette attribution barbare nous rappelle le Babeau qui, dans le midi de la France, coupe en morceaux et mange en salade les enfants désobéissants.

» Le second personnage de la légende allemande est dénommé *Schoenbart;* son nom véritable était *Schembart*, qui, dans la langue du Moyen Age, signifie le masque barbu. L'empereur Charles IV avait, en 1349, accordé à la corporation des bouchers de Nuremberg, d'organiser des *Schoenbart-Laufen*, ou bien *Schoenbart-Spiele*, c'est-à-dire des courses, jeux et processions de carnaval ; ce cortège était le plus souvent fort somptueux et accompagné d'illuminations et de feu d'artifice, il ressemblait beaucoup aux réjouissances qui avaient lieu à l'occasion du Mardi gras ou du Carême Prenant. Malheureusement, ces divertissements ne tardèrent pas à dégénérer, et donnèrent lieu à des abus si graves qu'ils furent supprimés en 1539 par le magistrat de Nuremberg. »

Nous reproduisons à la page 365 une fort curieuse représentation du masque barbu : on le voit dans l'exercice de ses fonctions, distribuant aux enfants sages des noix et des friandises, tandis qu'il réserve la férule, qu'il porte sous son bras gauche, pour châtier les enfants méchants.

Ces ogres terribles, qui n'ont jamais existé que dans l'imagination de de nos ancêtres, nous amènent à rappeler ces jeux féroces auxquels se plaisaient les nobles chevaliers à une époque même assez rapprochée de nous.

Nous avons examiné au cours de notre travail ces jeux de la jonte, dans lesquels l'adresse des concurrents s'exerçait sur un mannequin qui devait s'abattre lorsqu'il avait été touché au cœur : une note que nous



LE COMPRÈE RUPERT, KNECHT RUPRECHT

D'APRÈS UNE GRAVURE SUR BOIS DU XVII[e] SIÈCLE, CONSERVÉE A LA BIBLIOTHÈQUE DE LA VILLE DE FRANCFORT.

relevons dans la Gazette, de Théophraste Renaudot, à la date du 18 mars 1635, nous apprend qu'à Madrid on se plaisait à un divertissement que les Romains de la décadence n'auraient certainement pas renié.

« Le 18 de ce mois, le roy d'Espagne, accompagné de toute sa cour, a couru la bague et rompu au faquin dans le Galinero, qui est à présent le Palais du Bon Retiro, en présence de la reine d'Espagne et de toutes ces dames. Ce faquin estoit un homme armé de toutes pièces à l'épreuve de la lance qui, pour s'exempter du gibet où il avoit esté condamné, souffrit d'estre attaché à un poteau en butte à toutes les lances : lesquelles ayant eschappé, il se sauva de la sorte. »

Nous préférons à ce barbare jeu d'adresse celui qui était à la même époque en honneur en Belgique, où le prix décerné au vainqueur consistait en un joyau qu'il recevait des propres mains d'une princesse de sang royal :

« De Bruxelles, 26 février 1635. — Le cardinal Infant assista en son siège ordinaire à une course à la bague. La bague fut emportée par le sieur de Grammont, c'étoit une rose de diamans que la princesse de Phalsbourg délivra aux comtes de Visques et Bussolin, les deux parrains du vainqueur, qui fut ensuite remercier précédé de quatre trompettes et suivi de force noblesse. »

Au point de vue de l'iconographie (1), les jeux des enfants ont été une des choses les plus gracieuses à représenter, et il n'est pour ainsi dire pas de graveur, ayant composé une œuvre importante, qui n'ait consacré un certain nombre de planches à la représentation des jeux de la jeunesse; ces compositions étaient reproduites dans les livres et utilisées pour l'ornementation d'une foule d'objets.

On rencontre parmi les Italiens, Le Caravage, Manfredi et Stefano della Belle.

Parmi les Français, Arnoult, dont l'œuvre très importante fait partie des publications faites chez Bonnard vers 1680; Pérelle, qui s'est plu à représenter les amusements propres à chaque province; Errar, dont on admire à juste titre les jolies compositions : les petits acteurs des charmantes scènes qu'il nous présente sont des enfants nus admirablement

---

(1) Nous ne pouvons manquer de citer à ce sujet le curieux volume qui a été publié à Leipzig, par le professeur Jean Bœsch; il est tiré de la suite des monographies pour l'étude de l'histoire des mœurs allemandes et il porte comme titre *la Vie des enfants dans les anciens temps de l'Allemagne*, ouvrage contenant 140 reproductions d'après les gravures originales du quinzième au dix-huitième siècle. Cette publication des plus intéressantes, pour le sujet qui nous a occupé, montre tout d'abord les soins donnés aux bébés dès leur naissance, puis toutes les cérémonies du baptême, aux différentes époques. L'auteur examine ensuite les monuments figurés qui ont trait à l'éducation et à l'instruction des enfants. Une autre partie du travail est réservée aux jeux et aux plaisirs du jeune âge. Toutefois, le croquemitaine sous toutes ses formes n'est pas oublié et nous voyons que, dans ce pays, il se présente souvent sous un terrible aspect. La dernière partie du volume est consacrée aux cérémonies funèbres et aux tombeaux de ces petits êtres ravis prématurément à l'amour de leurs parents.



LE MASQUE BARBU DISTRIBUANT DES NOIX AUX PETITS ENFANTS

D'APRÈS UN DESSIN DU XVI[e] SIÈCLE CONSERVÉ A LA BIBLIOTHÈQUE DE LA VILLE DE NUREMBERG.

dessinés. Mais le plus célèbre des graveurs qui ont traité cette question est Claudine Bouzonnet Stella; cette artiste a gravé une suite de cinquante compositions, toutes plus charmantes les unes que les autres, d'après les tableaux de son oncle Jacques Stella, en 1657.

Au dix-huitième siècle, nous citerons le graveur Larmessin, qui a reproduit les jeux d'après les tableaux de Lancret, et surtout les inimitables compositions de Boucher qui sont toutes des chefs-d'œuvre.

Pour le dix-neuvième siècle, les graveurs qui se sont préoccupés des jeux de l'enfance sont Le Prince, Marlet, dont les lithographies présentent un grand charme. Enfin, parmi les lithographes, nous citerons Charlet, Madou, etc..., qui tous ont trouvé le moyen de rendre plus gracieux encore les charmants sujets représentant les innocents ébats de la première jeunesse.

Parmi les Hollandais, on ne doit pas manquer de mentionner D. Téniers, Ad. Van Ostade, A Brauwer, Jean Steen, Le Ducq, C. Dusart et Egbert Van Heemskerk : ils sont, en effet, les peintres qui, pendant les deux derniers siècles, ont le mieux représenté les joueurs.

En considérant toutes les œuvres qui nous ont été laissées par de si éminents artistes, on peut facilement conclure que l'esthétique doit être recherchée pour tout ce qui touche à l'enfance ; aussi ne doit-on mettre entre les mains des enfants que des jouets exécutés avec soin, et qui ne leur donnent pas une idée fausse des choses de la vie.

Les sens artistiques de la jeunesse doivent être ménagés et cultivés à l'égal du sens moral, et il ne faut pas oublier cette jolie maxime que tout éducateur doit avoir constamment présente à la mémoire, et qui sera le dernier mot de notre conclusion :

Maxima debetur puero reverentia.

HENRY-RENÉ D'ALLEMAGNE.



TABLE DES PLANCHES HORS TEXTE

TOME I[er]

Les divers jeux d'enfants usités au seizième siècle (Frontispice) 0
Les jeux des cercles au Luxembourg 4
Le jeu du cerf-volant au dix-huitième siècle 12
Le cerf-volant 20
Les danseurs d'échasses aux Champs-Elysées 32
Le jeu du sabot 37
Le jeu de la toupie en Russie 42
Le jeu du toton ou de la pirouette 50
Le prix de la course 53
Aux barres, coupe-tête et autres jeux 59
Le jeu des quatre-coins 63
Le jeu des quatre-coins 65
Le jeu de cache-cache mitoulas 71
Le cache-cache 72
Le tir au pape-gaye en Belgique 76
Les occupations du dimanche 79
A tirer au pape-gaye et autres jeux 85
Le roi du jeu du pape-gaye 87
Le jeu du tir à l'arc 89
Course à la bague 95
Jeu de bague (époque Louis-Philippe) 96
Jeu de bague édifié dans le jardin de Monceau, près Paris 99
Les amusements de la bague chinoise au jardin de Tivoli 100
Vue perspective d'un jeu de bague 103
Le jeu de bague ou jeu du baquet 106
Tirer la jatte et autres jeux 109
Le jeu à tirer la jatte 111
Le jeu du bilboquet 115
La foire franche des bilboquets 117
Au bilboquet et autres jeux 119
Le diable et le bilboquet 120
La manière de jouer au diable 123
La vengeance des diables 125
Le jeu du diable 126
Le jeu du diable et ses accessoires 129
La manière de jouer au diable 130
Mirabeau, chef d'une légion de l'armée noire et jaune en grand uniforme 133
Le jeu du tonneau 137
Le jeu du tonneau, d'après Decamps 138
Les différentes manières de jouer au palet 141

Les papas jouant au petit palet 143
A la balle et autres jeux 147
A la fossette aux esteufs et autres jeux 152
L'homme aux ballons 155
Les jeux de mandore, pipet et autres jeux 157
Le jeu du ballon 163
La longue paume des Champs-Élysées 174
Un brossetier marchand de raquettes 184
La raquette et le volant 188
Le jeu de paume 191
Le jeu de la longue paume 193
Un jeu de paume sous le premier Empire 195
Sauter dans le cerceau et autres jeux 197
Divers jeux en usage au seizième siècle 205
Le jeu royal de la passe 209
Le volant 214
Le jeu de la bague volante 223
Les divers jeux de billes 229
La bloquette 230
La fossette ou le jeu de noyaux 233
L'enfance 237
A la roulée aux œufs et autres jeux 242
Le jeu du clos-porte en Hollande 249
Le jeu de boules de Carle Vernet 251
Le jeu du clos-porte au seizième siècle 253
Le jeu du billard en terre au seizième siècle 257
Le royal jeu des fortifications 263
La partie de billard de Louis XIV avec Chamillard 265
Le jeu du billard 269
Le jeu de billard, de Marlet 270
Tableau de la poule au billard 273
Billard à musique, exposé par P. Charles Chéreau 275
Le jeu de quilles 283
Le jeu des sages 284
Le jeu du lapin 288
Le jeu des quilles et le jeu du Siam 291
Une partie de quilles 292
Une tourneuse marchande de jouets et de jeux 294
Divers jeux en usage au seizième siècle 297
La corde, d'après la suite des Petits polissons de Paris 301
Le saut, dit « saut du chat », qu'on fait au siège et au banc 303
Le saut en arrière retourné, élevé sur les deux tréteaux 305
Le saut à la corde au dix-neuvième siècle 312
Le franc du carreau et autres jeux 315
Le coupe-tête 321
Le jeu du cheval fondu 325
Le cheval fondu d'après Boucher 326
Diverses manières de faire la culbute 329
La culbute et la lutte 331
Les diverses formes de la lutte 335
Je suis dessus ta terre vilain et autres jeux 337
La danse et les exercices de traction 343
Un bal à l'époque révolutionnaire 345
La danse, d'après les « Quatre âges de la vie », de Stella 347
La leçon de danse 349
Un bal paré au dix-septième siècle 350

Gymnase normal militaire et civil........ 352
La leçon d'escrime........ 357
Les plaisirs de l'hiver........ 361
Le patinage au dix-huitième siècle........ 362
Les traîneaux........ 363
Les amusements du feu et de l'eau........ 365
Le feu de la Saint-Jean........ 369

TOME II

Habit de tabletier........ 4
Le jeu du tric-trac........ 9
La partie d'échecs jouée par Louis XI au château de Plessis-les-Tours........ 15
Frontispice du traité des « Echecs nouvellement moralisés »........ 17
Un échiquier illustré........ 19
L'Espagnol embarrassé........ 21
Le jeu du roi........ 23
Les différentes pièces du jeu des échecs........ 25
Echiquier rectangulaire........ 27
Le jeu des échecs, d'après Arnoult........ 29
L'échiquier des Français et des Turcs........ 31
Pièces d'échecs du Moyen Age, de M. Albert Figdor........ 32
La tour de l'Echiquier de Charlemagne........ 40
Echiquier dit de Saint-Louis conservé au Musée de Cluny........ 42
La partie de dames de Louis XIV........ 49
Le jeu de dames, d'après Arnoult........ 53
Le jeu de dames du dix-huitième siècle........ 54
La partie de dames, de Boilly........ 57
Le délassement des politiques........ 58
La dame soufflée........ 61
Une maison de jeu à l'époque de la Renaissance........ 62
Une partie de dés sous Louis XIV........ 65
Le jeu de dés, d'après Arnoult........ 67
Démocrite jouant aux dés........ 69
La rangette aux osselets........ 79
La partie de dominos au dix-huitième siècle........ 82
Boîte de dominos du dix-huitième siècle........ 84
Jeu de dominos grotesques........ 85
Les dominos à rire d'Engelmann........ 87
Le domino-carte illustré........ 88
Etiquette de la boîte contenant les dominos sans points........ 89
Les dominos sans points de Polichinelle........ 91
Dominos alphabétiques de J. Fréville, publiés en 1802........ 93
Le tirage d'une loterie publique à Amsterdam, en 1696........ 103
Loterie royale........ 105
Une loterie d'objets en nature au dix-septième siècle........ 113
Tableau de la loterie, publié par Delion........ 119
La petite loterie........ 123
La loterie enfantine........ 125
Le jeu des pyramides ou loto égyptien........ 129
Le jeu de loto des monuments de Paris, publié en 1840........ 131

Le jeu de loto en action ou jeu à rire.... 133
Le jeu de loto des fables de La Fontaine.... 135
Tableau du jeu de biribi. Collection de M. S. Dervillé.... 136
Les délassements du Palais-Royal ou le jeu de biribi ou de la belle.... 138
Le jeu de trou-madame.... 141
Dames jouant au jeu des portiques.... 143
Le jeu des portiques.... 145
Mme la Princesse de Soubise jouant au jeu du solitaire.... 155
Les diverses combinaisons du casse-tête chinois.... 159
Le casse-tête chinois.... 161
Les amusements des enfants avec les papillons.... 166
La jouste des coqs et autres jeux.... 167
Les enfants de Rubens.... 169
Le jeu des animaux captifs.... 171
Le jeu des pommes.... 177
Les friands de cerises.... 178
Le bernement de Sancho-Panza.... 181
Divers jeux de société en usage sous le premier Empire.... 185
Le pont d'amour.... 186
Trois petits pâtés, ma chemise brûle.... 189
Le chevalier à la triste figure.... 190
Le dessous du chandelier.... 192
Le jeu du sifflet.... 193
Le berceau d'amour.... 194
La pendule.... 196
Ouvrez les portes gloria et autres jeux.... 197
Le portier.... 198
Le petit bonhomme vit encore.... 201
Le roi de Maroc.... 202
Les chevaliers gentils.... 204
Le jeu du pied de bœuf, de de Larmessin.... 207
Le jeu de pied de bœuf, de Lancret.... 209
Prière sous forme de rébus, éditée chez Jean Le Clerc en 1613.... 213
Poésie sur le Printemps, représentée sous forme de rébus au dix-huitième siècle.... 215
Le jeu de colin-maillard au dix-septième siècle.... 219
Le colin-maillard, du Bon Genre.... 220
Le colin-maillard, de Bouchardon.... 225
Le colin-maillard à la berlurette ou le baiser deviné.... 226
Le colin-maillard assis.... 228
Le jeu de la main chaude caractérisant l'adolescence.... 231
Le jeu à deviner.... 233
Le jeu de la main chaude au dix-septième siècle, de Stella et de Errar.... 235
Le jeu de la main chaude, de Marlet.... 237
La main chaude, du Bon Genre.... 238
Le jeu de la main chaude en Normandie.... 241
A abattre le chapeau et autres jeux.... 245
Les jeux forains au dix-huitième siècle.... 254
Prospectus des tours exécutés par Pierre Magarieu.... 257
L'escamoteur sur le boulevard, près le Château-d'Eau.... 260
Le joueur de bâton enlève la pièce de monnaie sans toucher au nez.... 264
Le danseur de corde.... 268
Saut et exercices d'acrobatie.... 271
Un mercier marchand de masques.... 279
M. Momus de Venise, marchand de masques à Paris.... 281
Le carnaval perpétuel.... 285
Le redoutable M. Croque-Mitaine, la terreur des petits mauvais sujets au dix-neuvième siècle.... 290

LE VAMPIRE OU LA PASSION DU JEU

GRAVURE SATYRIQUE CONTRE LES LOTERIES, PUBLIÉE SOUS LE PREMIER EMPIRE, D'APRÈS UNE ESTAMPE DE LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE.

Festes des fols, d'après Breughel.......... 293
Les premiers confettis pendant les fêtes des jours gras.......... 295
Un bal masqué au dix-septième siècle.......... 297
Promenade des Jours gras.......... 300
Les joutes sur l'eau.......... 303
Les grandes magnificences faites à Loyson, tiré au retour de Sa Majesté.......... 305
Le jeu du pont à Pise.......... 306
Vue des jeux tournois.......... 307
La joute sur l'eau et le jeu de l'oyson.......... 309
Le tournoi où le roi Henry II fut blessé à mort le dernier de juin 1559.......... 311
Les joutes sur l'eau et le jeu de l'oie.......... 313
Fête exécutée en mémoire de la Fédération générale : joute sur l'eau.......... 315
Le mât de cocagne.......... 316
La balançoire italienne et la bascule.......... 321
L'air ou la balançoire aérienne.......... 325
Les plaisirs de l'adolescence.......... 327
Les hasards heureux de l'escarpolette.......... 329
La balançoire, du Bon Genre.......... 332
Les Parisiennes à Montmorency.......... 335
Mariage à la mode ou la balance publique.......... 339
La balance de la place Saint-Germain-l'Auxerrois.......... 341
Les promenades aériennes du jardin Beaujon.......... 347
Les promenades aériennes du jardin Beaujon, en 1817.......... 348
Les montagnes de Belleville.......... 351
Les montagnes russes du saut du Niagara.......... 353
Les montagnes russes à Belleville.......... 354
La foire de Venise.......... 359
Le compère Rupert.......... 363
Le masque barbu distribuant des noix aux petits enfants.......... 365
Le vampire ou la passion du jeu.......... 371



TABLE MÉTHODIQUE

CHAPITRE PREMIER

JEUX DE TABLES

Première partie. — **Le jeu du tric-trac.**

1. De la manière de jouer au tric-trac chez les Grecs 3
2. Le jeu des douze lignes chez les Romains et chez les Grecs 4
3. Symbolisme du jeu du tric-trac 4
4. Etymologie de ce mot 5
5. Saint Louis et le jeu du tric-trac 5
6. Le jeu du tric-trac à la fin du seizième siècle 6
7. Le jeu du tric-trac considéré, au dix-septième siècle, comme un jeu fort honnête 7
8. Tables de tric-trac travaillées avec art 10
9. Diverses manières de jouer au tric-trac 11
10. Estampes et gravures représentant le jeu du tric-trac 12
11. Enigme sur le tric-trac 13

Deuxième partie. — **Le jeu des échecs.**

1. Origine du jeu des échecs 13
2. Son invention au cinquième siècle, dans les Indes 14
3. Etymologie du mot « échec » 16
4. Division de l'histoire des échecs. Première période 20
   Deuxième période 20
   Troisième période 24
5. Faveur dont le jeu des échecs a joui à la cour des rois de France et des souverains étrangers. 26
6. Réglementation du jeu des échecs 28
7. Célèbres joueurs d'échecs au Moyen Age 30
8. Les parties d'échecs de Henri IV 33
9. Passion de Louis XIII pour le jeu des échecs 33
10. Les grands amateurs d'échecs aux dix-septième et dix-huitième siècles 34
11. Les parties d'échecs de Napoléon à Sainte-Hélène 35
12. Le jeu des échecs pendant la Révolution 36
13. Professeurs d'échecs les plus renommés 37
14. Le jeu d'échecs considéré comme une épreuve. Son influence sur le caractère 37
15. Mépris de Montaigne pour le jeu des échecs 38
16. Haute estime de Leibnitz pour le jeu des échecs 38
17. La cour de l'Echiquier en Angleterre 38
18. Bibliographie du jeu des échecs 39
19. Mémorables parties d'échecs 40
20. Les plus anciens échiquiers connus 41

21. Différentes formes données aux échiquiers et divers noms donnés aux pièces 42
22. Parties d'échecs jouées au moyen de personnages vivants figurant les différentes pièces.... 42
23. Description d'une partie d'échecs, d'après Pfeffel 44
24. Jeux divers dérivés du jeu d'échecs 44
25. Jeu d'échecs décimal ou jeu du siège d'Anvers 45
26. Le jeu des échecs et sa représentation au point de vue artistique 46
27. Poésies sur les échecs 47

Troisième partie. — Le jeu de dames.

1. Son origine 48
2. Le jeu des Latroncules chez les Romains 48
3. Le jeu de la ville chez les Romains 51
4. Le jeu de dames aux quinzième et seizième siècles 51
5. Diverses manières de jouer aux dames 54
6. Les plus anciens traités sur le jeu de dames 56
7. Le jeu de dames d'après les anciennes estampes 58
8. Enigme sur le jeu de dames 60

Quatrième partie. — Le jeu des dés.

1. Origine égyptienne des dés. Leur usage chez les Grecs 62
2. De la passion des Romains pour le jeu des dés 63
3. Diverses manières de jouer aux dés 64
4. Corporation des fabricants de dés au treizième siècle 64
5. Brelant ou table à jouer aux dés 66
6. Poésie sur le jeu des dés aux treizième et quatorzième siècles 66
7. Anecdote sur le jeu des dés 68
8. Interdiction de ce jeu 70
9. Cornets servant à lancer les dés et jeu des dés mécaniques 71
10. Représentation artistique du jeu des dés 73
11. Fable sur le jeu des dés 74

Cinquième partie. — Les osselets.

1. Antiquité de ce jeu 75
2. Fabrication des osselets. Valeur respective de chacune de leurs faces 76
3. Les osselets servant comme jeu d'adresse et comme jeu de hasard 76
4. Symbolisme des osselets 78
5. Le jeu des bibelots au quinzième siècle 80
6. Représentation artistique du jeu des osselets 80

Sixième partie. — Le jeu de domino.

1. Définition du jeu 82
2. Son origine monastique 82
3. L'étymologie du domino tirée de sa ressemblance avec un capuchon ou domino 83
4. Les dominotiers 83
5. Le jeu de domino au dix-huitième siècle 84
6. Dominos italiens 84
7. Dominos cartes 86
8. Dominos alphabétiques et calculateurs 92
9. Anecdote sur le jeu de domino 94
10. Représentation artistique du jeu de domino 94

Septième partie. — **Le jeu des épingles.**

1. Définition 96
2. Combinaison du jeu des épingles et de la balle 96
3. Le jeu de pair-impair aux épingles 96
4. Le jeu des épingles au seizième siècle 96
5. Représentation du jeu des épingles par Stella 97

Huitième partie. — **Le jeu des jonchets.**

1. Définition 98
2. Le jeu d'Isabeau de Bavière 98
3. Le jeu des jonchets aux seizième et dix-septième siècles 99
4. Etymologie 100

CHAPITRE II

JEUX DE HASARD

Première partie. — **La loterie.**

1. La loterie chez les Romains 101
2. Restauration de la loterie au quinzième siècle par un marchand vénitien 102
3. Etymologie du mot « loterie » 102
4. Les premières loteries en France 104
5. La blanque de Nardy, marchand lyonnais, en 1572 106
6. Les loteries publiques 106
7. La loterie employée comme jeu de société 108
8. La loterie de la foire Saint-Germain en 1681 109
9. Loterie gratuite donnée par Louis XIV 111
10. Loteries officielles organisées par Louis XIV et par Louis XV 112
11. Loteries de charité 115
12. Suppression de la loterie. Son rétablissement en 1799 115
13. Loteries étrangères 116
14. Loterie officielle au dix-neuvième siècle 116
15. Suppression définitive de la loterie 120
16. Du tirage des loteries 120

Deuxième partie. — **La petite loterie.**

1. Un des petits commerces de la rue à Paris 121
2. Boutiques ambulantes des marchands d'oublies 122
3. La roue de fortune 124
4. Loteries enfantines 124
5. Le jeu de la roulette 126
6. Le jeu des trois couleurs 127

Troisième partie. — **Le jeu de loto.**

1. Similitude du jeu de loto et de la grande loterie 128
2. Cartons du jeu de loto 128

3. Faveur du jeu de loto à la Cour de Russie 134
4. Le jeu de loto-dauphin.... 136
5. Jeu de loto formé d'un jeu de découpage 136
6. Le jeu de la loterie transformé en jeu d'oie 137

Quatrième partie. — **Le jeu de biribi.**

1. Son origine. Son introduction en France au dix-septième siècle.... 137
2. De la manière de jouer au biribi.... 137
3. De la décoration des tableaux du jeu de biribi.... 138
4. Le jeu de biribi au Palais-Royal.... 139
5. Le jeu de la belle.... 139

Cinquième partie. — **Le trou-madame.**

1. Définition de ce jeu.... 140
2. La course des chevaux de bois ou le trou-madame dans l'antiquité.... 140
3. Le croc-madame au seizième siècle.... 142
4. Le trou-madame à Versailles sous Louis XIV 142
5. Le jeu de trou-madame en plein air 142
6. Le jeu de trou-madame à ressort 144
7. Le jeu du château à la fin du dix-huitième siècle 144
8. Le jeu des portiques.... 144

Sixième partie. — **Pile ou face, pair-impair et courte-paille.**

1. Le jeu de jour et nuit chez les Romains.... 146
2. Le jeu de croix ou pile au Moyen Age.... 147
3. Le jeu de pair-impair dans l'antiquité.... 148
4. Le jeu du buske ou du court fétu au Moyen Age.... 149

Septième partie. — **Le jeu de la mourre**.... 149

CHAPITRE III

JEUX DE PATIENCE

Première partie. — **Le jeu du solitaire.**

1. Origine de ce jeu 153
2. Le jeu du solitaire chez les Romains.... 154
3. Le jeu du solitaire en France au dix-huitième siècle.... 156
4. Opinion de Leibnitz sur le jeu du solitaire.... 157
5. Nouvelle vogue du jeu du solitaire en 1824 158

Deuxième partie. — **Le casse-tête.**

1. Définition.... 158
2. Le casse-tête chez les Romains 158
3. Amusements géométriques et architecture amusante inventés par Allizeau 160
4. Myriorama, jeu de patience.... 162

5. Cartes géographiques découpées servant de jeu de patience 162
6. Le jeu du parquet 163
7. La croix de Jérusalem 163

Troisième partie. — **Amusements des enfants avec les animaux.**

1. Existence de ce jeu dans l'antiquité 165
2. Le jeu du hanneton captif, d'après Jacques Cousin 168
3. Symbolisme du jeu des oiseaux captifs 168
4. L'oiseau captif dans le portrait des enfants de Rubens 168
5. Imitation des jeux équestres à l'aide d'une chèvre ou d'un bouc 170
6. Le jeu du chat et les combats d'animaux au seizième siècle 172

Quatrième partie. — **Les mangeurs de cerises.**

1. Le jeu du « capendu » 175
2. Utilisation de ce jeu comme motif de décoration 176
3. Le jeu des pommes 176
4. Applications modernes du jeu du capendu 178

Cinquième partie. — **La mouche** 179

Sixième partie. — **Le bernement.**

1. Origine gauloise de ce jeu 180
2. Le bernement de Sancho Panza 180
3. Le bernement au carnaval de Venise 182

CHAPITRE IV

JEUX DE SOCIÉTÉ

Première partie. — **Les jeux familiers ou petits jeux et exercices de société.**

1. Avantages de ces divertissements 184
2. Le premier recueil des jeux de société paru sous le nom de « Les Soirées amusantes » 186
3. Les jeux de société au dix-neuvième siècle 188
4. Le jeu du baiser. Son origine romaine 188
5. Le baiser à la religieuse ou à la capucine 188
6. Le cheval d'Aristote 190
7. Le chevalier à la triste figure 191
8. Le dessous du chandelier 191
9. Le pont d'amour 192
10. Le sifflet 194
11. La sellette 194
12. Le berceau d'amour 196
13. La pendule 196
14. Pigeon vole 198
15. Le portier du couvent 199
16. Le roi du Maroc 199
17. Jeux d'esprit et jeux de mots 200

18. Jeux d'action 202
19. Le jeu des rubans 204
20. Le chevalier gentil 204

Deuxième partie. — Jeu de main au pied de bœuf.

1. De la manière de jouer au pied de bœuf 205
2. Des pénitences infligées aux perdants 206
3. La vente du pied de bœuf 206
4. Représentation artistique du jeu du pied de bœuf 206
5. Poésie sur ce jeu 208

Troisième partie. — Charades et rébus.

1. Les griphes dans l'antiquité 211
2. Les rébus picards au seizième siècle 211
3. Opinion de Rabelais sur les jeux d'esprit 211
4. Les jeux de Ringhieri 212
5. Emploi des rébus dans les armoiries 212
6. Devises gracieuses écrites sous forme de rébus 212
7. Des enseignes de boutiques tirées d'un jeu de mots 214
8. De la mode des charades au dix-neuvième siècle 216
9. Le magasin énigmatique ou recueil de charades 217

Quatrième partie. — Le jeu de colin-maillard.

1. Définition 218
2. Le jeu de l'aveugle chez les Romains 218
3. Le jeu de la mouche d'airain 220
4. Origine du mot « colin-maillard » 220
5. Mésaventure du Père Maillard, cordelier 221
6. Le colin-maillard au seizième siècle 222
7. Le jeu de la mousque, d'après Rabelais 223
8. Faveur de ce jeu à la cour de Louis XIII, ainsi que chez le roi de Suède Gustave-Adolphe .. 223
9. Traductions diverses du mot « colin-maillard » 223
10. Symbolisme du jeu de colin-maillard 224
11. Le colin-maillard à la silhouette 224
12. Le colin-maillard à la baguette 226
13. Le colin-maillard à la berlurette ou le baiser deviné 227
14. Le colin-maillard frileux 227
15. Le colin-maillard à la clochette 228
16. Le colin-maillard, d'après le poème de Feutry 228
17. Le jeu de colin-maillard, d'après les anciennes gravures 229
18. Poésie sur le jeu de colin-maillard 230

Cinquième partie. — La main chaude.

1. Définition 230
2. Le collabismos chez les Grecs et chez les Romains 230
3. Le jeu de qui féry et du taque-main au Moyen Age 232
4. Troubles auxquels ce jeu donna naissance au quinzième siècle 236
5. Le jeu du frappe-main aux seizième et dix-septième siècles 239
6. Représentations artistiques du jeu de la main chaude 240
7. Poésie sur le jeu de la main chaude 242
8. Le jeu à abattre le chapeau 243

Sixième partie. — **Le jeu de la vessie.**

1. Le corycus dans l'antiquité. Description de ce jeu 246
2. De la manière de pratiquer le jeu de la vessie au dix-neuvième siècle 246

Septième partie. — **Les bulles de savon.**

1. Les bouteilles de savon au seizième siècle 248
2. De la production des bulles de savon 250
3. Diverses représentations de ce jeu 251
4. Le jeu du « stloppus » chez les anciens 253
5. Description du jeu par Raboteau, de la Rochelle 253

CHAPITRE V

JEUX FORAINS

Première partie. — **Bateleurs, acrobates, jongleurs et prestidigitateurs.**

1. Payer en monnaie de singe 256
2. Discrédit de cette profession 258
3. Comus, professeur d'escamotage 259
4. Le jeu des gobelets 260
5. Les tours de gibecière 261
6. Les représentations de Pinetti 263
7. Origine du nom de prestidigitateur 264
8. Les faiseurs de tours au dix-neuvième siècle 264
9. Les jongleurs 266
10. Les danseurs de corde 267
11. Anciennes gravures et estampes représentant des tours d'acrobatie 270

Deuxième partie. — **Masques et mascarades.**

1. Origine égyptienne de cette coutume 276
2. Les masques au théâtre chez les Grecs 276
3. Le mot « persona », désignant le masque chez les Romains 277
4. Les faux visages en France au quatorzième siècle 278
5. Le ballet des ardents sous Charles VI 279
6. La confrérie des conards à Rouen 280
7. Usage des masques de velours noir aux quinzième et seizième siècles 282
8. Masques garnis de dentelles épaisses 283
9. Un bal masqué au dix-septième siècle 284
10. Masques de cire usités en 1670 284
11. Interdiction de l'usage des masques en 1789 ; leur rétablissement en 1799 286
12. Gravures représentant cet amusement 286
13. Les masques employés comme moyen de coercition chez les enfants 287
14. Le croquemitaine dans les temps modernes 288
15. La punition des enfants au seizième siècle 290
16. Interdiction des mascarades 290
17. Fêtes ecclésiastiques et mascarades 291
18. Ordonnance de François Ier contre les mascarades 292
19. Les fêtes et les mascarades à l'occasion du Carême prenant 292

20. De l'emploi des confettis dans les mascarades 296
21. Estampes et gravures concernant les masques et les mascarades 299
22. Enigmes sur les masques 301

TROISIÈME PARTIE. — **La joute.**

1. La quintaine au Moyen Age 302
2. Les joutes sur l'eau 302
3. Le jeu de l'oyson au dix-septième siècle 304
4. Les joutes d'après les mémoires de Pierre de l'Estoile 304
5. Le jeu du pont 306
6. La joute, d'après Stella 310
7. Les joutes sur les rivières au dix-neuvième siècle, dans les fêtes foraines 312
8. La joute automatique, jouet inventé par Linard 314

QUATRIÈME PARTIE. — **Le mât de cocagne.**

1. De l'utilité de cet exercice de gymnastique 316
2. De l'art de grimper chez les Romains 317
3. Le mât de cocagne de la rue aux Oües en 1425 317
4. De la manière d'opérer l'ascension des mâts de cocagne 318

CINQUIÈME PARTIE. — **La balançoire.**

1. Définition de ce jeu 320
2. La balançoire chez les Grecs 320
3. Le jeu du brandillement au seizième siècle 322
4. Le zéphir 323
5. Différentes formes de balançoires, d'après des gravures des dix-septième et dix-huitième siècles. 324
6. La balançoire italienne 326
7. La balançoire gondole 330
8. L'escarpolette 330
9. Les jeux publics de balançoire au dix-neuvième siècle 332
10. La bascule 333

SIXIÈME PARTIE. — **Les balances publiques** 338

SEPTIÈME PARTIE. — **Les montagnes russes.**

1. Importation en France du jeu des montagnes russes 345
2. Construction des chars 346
3. De la vogue de ce jeu auprès des Parisiennes 348
4. Divers établissements où était pratiqué ce jeu 348
5. La promenade aérienne du jardin Beaujon 349
6. Montagnes égyptiennes 350
7. Brevets d'invention concernant les montagnes russes 352
8. Le saut du Niagara au jardin Ruggiery 354
9. Montagnes suisses agrémentées d'un jeu de bague 354
10. Transport des wagonnets le long de câbles aériens 355
11. Les éoliennes au nouveau Tivoli 355

Conclusion 357

SAINT-CLOUD. — IMPRIMERIE BELIN FRÈRES.



